MANUAL DE INSTRUCCIONES NO OFICIAL

PARK MINJOON

DENTRO DEL JUEGO DEL CALAMAR

LUZ VERDE A LOS SECRETOS DE LA SERIE

Duomo ediciones
Barcelona, 2021

© 2021, Marcelo E. Mazzanti
© de esta edición: 2021, por Antonio Vallardi Editore S.u.r.l., Milán

Todos los derechos reservados

Primera edición: diciembre de 2021
Primera edición en formato digital: diciembre de 2021

Duomo ediciones es un sello de Antonio Vallardi Editore S.u.r.l.
Av. de la Riera de Cassoles, 20 3.º B. Barcelona, 08012 (España)
www.duomoediciones.com
Gruppo Editoriale Mauri Spagnol S.p.A.
www.maurispagnol.it

ISBN: 978-84-19004-18-5
CÓDIGO IBIC: DN

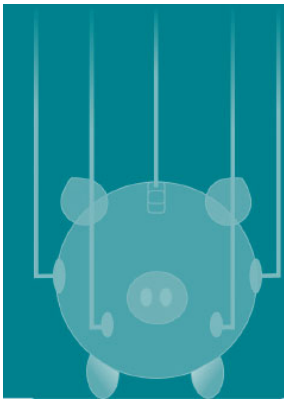
Diseño y maquetación de interiores:
Grafime

Queda rigurosamente prohibida, sin la autorización por escrito de los titulares del copyright , la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento mecánico, telepático o electrónico –incluyendo las fotocopias y la difusión a través de internet– y la distribución de ejemplares de este libro mediante alquiler o préstamos públicos.

¡AVISO!

¡En este libro hay más *spoilers* que calamares en el mar!

Si aún no has visto la serie, hazlo antes de leerlo. Te chafaríamos todas las sorpresas, y vale mucho la pena que las veas por ti mismo.
Créenos.



INTRODUCCIÓN

«Tienes que ver *El juego del calamar* .»

De repente, de un día para otro, empiezas a oír esa frase por todas partes.

O quizá ya la habías oído alguna vez, pero no habías prestado atención.

Y ahora te lo dicen todos tus amigos.

Lo ves por todas partes en internet: vídeos, críticas, análisis. Tus *vloggers* y *youtubers* favoritos no paran de hablar de la serie, hacen parodias…

Hasta ves que la tele y los diarios tienen la necesidad de mencionarlo en las noticias, a veces sin ni siquiera mucho que decir (¿era necesario dedicar todo un artículo a explicar que los americanos se quejan de que el doblaje inglés está mal hecho?).

Que si es violenta pero a la vez llena de humor, que si es muy original y llena de sorpresas pero a la vez se entiende muy fácil, que si es totalmente adictiva pero a fin de cuentas son pocos episodios y te la ves toda en un par de tardes, que si aunque tenga un final abierto te deja con la satisfacción de haber visto una obra completa…

Y, sobre todo, que tiene que ser muy buena si es la serie más vista de toda la historia de Netflix. Para hacernos una idea, más de la mitad de todos los abonados del mundo a la plataforma ya la han disfrutado.

Incluso se ha vuelto la serie preferida de millones de niños en todos los países; y, créeme, si hay una serie que no es para niños, es esta.

Al final, claro, tú también caes.

Aunque sea solo por probar.

El primer episodio es muy original y adictivo. No puedes dejarlo hasta llegar al impresionante final y te quedas con ganas de más.

El segundo no es tan espectacular, pero sí completamente sorprendente. Nunca has visto una serie que tenga un episodio así, donde todo se deshace y se vuelve a formar. Y todavía quieres más.

Y sigues, y sigues. Y al llegar al noveno episodio, el último, ¿qué haces? Corres a internet a ver si hay otra temporada.

Te vas a dormir y no dejas de pensar en la serie. Y, al día siguiente, claro, te diriges a todos tus compañeros de trabajo, tus amigos, tus conocidos, casi cualquier persona con la que te cruzas: «Tienes que ver *El juego del calamar* ».

Así son la mayoría de los éxitos más genuinos. Puedes analizarlo de todas las formas, pero en el fondo, el secreto, como dijo un crítico, es muy sencillo: *El juego del calamar* es una serie que en ningún momento pretende ser la mejor que se haya hecho nunca, ni la más original, ni la más espectacular.

Lo que sí pretende *El juego del calamar* es distraerte como ninguna otra, emocionarte con las cosas extraordinarias que les sucede a un grupo de gente tan normal como tú o como yo, hacer que no puedas acabar un episodio sin querer ver de inmediato el siguiente.

No es el primer caso; por ejemplo, la española *La casa de papel* ha sido otro rotundo éxito inesperado en todo el planeta (aunque no a la altura de *El juego del calamar*).

En un mundo lleno de series creadas expresamente, desde el primer momento, para triunfar, en un mundo lleno de éxitos de laboratorio, resulta muy refrescante ver que los mayores fenómenos suceden sin que nadie —ni siquiera sus creadores— sepan muy bien cómo.

Este libro es para todos los que nos negamos a creer que la primera temporada de *El juego del calamar* ha acabado; para los que *sabemos* que aún hay mucho que aprender, muchas pistas que nos hemos perdido la primera vez, muchas curiosidades en las que no te habías fijado, muchos pequeños detalles que a veces te hacen ver toda la serie con ojos nuevos.

Aquí encontrarás desde biografías de todos los personajes importantes hasta un análisis detallado de cada prueba mortal a la que se enfrentan (con la posibilidad de reproducirlas en casa… ¡y hasta con consejos sobre cómo podrías ganar en cada una de ellas!); desde cuestionarios que pondrán a prueba tus conocimientos de la serie (¡y no te preocupes que, si no ganas, no te mataremos ni nada de eso!) hasta un montón de anécdotas sobre la historia, sus creadores y actores.

Esperamos que lo disfrutes. Seguro que sí.

Como mínimo, si tienes este libro en las manos, hay una cosa que ya sabes con seguridad: *El juego del calamar* aún no ha acabado.

En definitiva, que, por decirlo así, a este calamar aún le queda mucho jugo.

Suerte, lector número 7.653.

El juego del calamar es una serie compleja.

Aunque son solo nueve episodios, hay una gran cantidad de personajes, muchos misterios complejos y numerosos viajes al pasado, *flashbacks* esenciales para comprender bien la historia.

Es por eso por lo que hemos creado esta guía de *todo* lo que sucede en la serie.

Y te lo presentamos en forma de puntos, de modo que te resulte más fácil encontrar toda la información que buscas, o seguir la evolución de un personaje, o consultar cualquier duda o algún detalle que no recuerdas bien cuándo pasó.

Episodio 1.01

Luz roja, luz verde

Seong Gi-hun, el protagonista de la serie, rememora cómo de pequeño disfrutaba con sus amigos del juego del calamar y

recuerda las reglas principales.

Como en tantos otros juegos infantiles, ten presente que a «perder» en el juego lo llamaban «morir». ¡Quién iba a decirle que de mayor participaría en juegos donde, si perdía, moriría de verdad!

Ya en el presente, la madre de Seong Gi-hun (con quien vive desde que se ha divorciado) le recuerda que es el cumpleaños de su hija, Ga-yeong, y le da dinero para que la invite a comer en algún lugar barato. El dinero no les sobra; Seong Gi-hun hace trabajos ocasionales pero no es suficiente.

Cuando no lo ve, Seong Gi-hun coge la tarjeta de débito de su madre (no es la primera vez) y, junto con un amigo, decide sacar dinero para apostarlo y poder permitirse un buen regalo para Ga-yeong.

Los dos amigos van a un garito de apuestas. Después de perder una y otra vez, Seong Gi-hun tiene suerte y gana una gran cantidad de dinero.

Mientras siguen las carreras de caballos a través de una pantalla, viendo cómo estos, numerados, se adelantan unos a otros entre los vítores de los apostadores, vemos claramente que se trata de un presagio del futuro. Durante los juegos del calamar, será el propio Seong quien no será más que un número compitiendo con otros mientras son observados por los vips, que apuestan por ellos.

Cuando le entregan el dinero ganado, sin que se dé cuenta, una joven descuidera le roba, dejándolo sin nada. (La chica, por supuesto, es Kang Sae-byeok, más tarde otra concursante en los juegos del calamar).

A Seong Gi-hun le dura poco la alegría: a la salida del garito, se encuentra con unos mafiosos a los que debe dinero. Tras una persecución, estos lo atrapan y le obligan a firmar con sangre un documento: si la próxima vez no paga, se quedarán con algún órgano suyo para venderlo y usarlo en trasplantes ilegales.

De nuevo, esto es un presagio, ya que para participar en los juegos del calamar, también

tendrá que firmar el ceder sus órganos en caso de muerte.

Otra vez sin dinero (excepto por la propina que le dio a la cajera y que se ve obligado a pedirle que se la devuelva), y aún deseando conseguirle un buen regalo a su hija, Seong Gi-hun cae otra vez en el juego: en un local de máquinas recreativas se lo gasta todo en una de esas llenas de juguetes en que, si consigues sacar uno con una pinza, te lo quedas. Un niño, apiadándose de verlo perder una y otra vez, le ayuda a conseguirlo.

El niño le da un consejo a Seong que le resultará muy útil en los juegos del calamar: pierde porque juega sin pensar; hay que saber pensar y jugar a la vez.

Seong Gi-hun y su hija comen juntos. Le da el regalo, que resulta ser una pistola-encendedor. Es ridícula, pero Ga-yeong no se lo reprocha; queda claro lo mucho que quiere a su padre. Los dos hacen planes para el siguiente cumpleaños de la niña; en ese momento, ella quiere decirle algo, pero no se decide (como veremos después, la niña se va a ir a vivir a los Estados Unidos; sabe que en su próximo cumpleaños no verá a Seong Gi-hun).

El envoltorio del regalo se parece mucho a los ataúdes en los que se incinera a los perdedores de los juegos del calamar.

De vuelta a casa, en el metro, un hombre se dirige a Seong y le propone jugar a un juego infantil, el *ddakji* . Apuestan dinero, pero Seong pierde de nuevo, y el hombre le propone que, en lugar de pagarle, tendrá que dejar que le dé una bofetada cada vez. Al terminar, le da una tarjeta de visita y le dice que llame al número de teléfono escrito en el reverso si quiere seguir jugando por mucho más dinero.

El reclutador no está haciendo otra cosa que «acostumbrar» a Seong a apostarse el físico a cambio de dinero, o sea, la base de los juegos del calamar.

Al salir del metro, Seong visita a la pescadera del barrio. Es la madre de Cho Sang-woo, su mejor amigo de la infancia, y que es lo contrario a él: un gran estudiante que hoy es todo un triunfador en el mundo de las finanzas. Hace tiempo que no lo ve porque está fuera del país en un largo viaje de negocios.

De nuevo en casa, la madre de Seong le explica que Ga-yeong se va a ir a vivir a los Estados Unidos con su madre y su nueva pareja. Lo anima a intentar evitarlo: según la ley coreana, si el padre biológico demuestra tener buenos ingresos, puede reclamar la custodia de su hija. Esto hace que Seong se decida a llamar al número de la tarjeta; va a necesitar mucho dinero para recuperar a su hija.

Le mandan por teléfono la ubicación donde debe ir para que pasen a buscarlo. En efecto, lo recogen en una furgoneta conducida por un enmascarado con un extraño uniforme rojo y lo duermen con gas para que no pueda ver adónde van.

La contraseña que tiene que dar Seong es «Luz roja, luz verde», que, por supuesto, es el nombre del primer juego del calamar.

Seong despierta en una enorme sala llena de literas, el «hogar» de los participantes mientras duran los juegos. Lleva un mono con su número de concursante: es el 456. Allí conoce al concursante número 001, Oh Il-nam. También reconoce a Kang Sae-byeok, la

chica que le robó en el garito de apuestas. Está siendo amenazada por un criminal, Jang Deok-su, para el que ella trabajaba (se supone que como carterista) hasta que se «instaló por su cuenta».

El anciano número 001 le cuenta que pronto morirá de un tumor cerebral. Resulta extraño que haya sido reclutado cuando todos los demás participantes son jóvenes y sanos…

El que parece el jefe del concurso explica las reglas a todos y les hace firmar un contrato con tres cláusulas:

1. Una vez han aceptado participar, los jugadores no pueden retirarse.
2. Quien se niegue a participar en alguno de los juegos será eliminado.
3. Cualquiera de los juegos puede terminar si la mayoría de los participantes lo deciden.

En el momento de firmar, los jugadores no saben exactamente cuan literal es el «eliminado» del punto 2. Por otro lado, el punto 3 parece el de menor importancia, pero será crucial tanto al principio como al final de la serie.

Más tarde, los jugadores salen a competir en el primer juego: luz roja, luz verde. Seong reconoce entre estos a su amigo de infancia, Cho Sang-woo, el aparente genio de las finanzas que se supone que está de viaje.

Durante el juego, los concursantes son testigos por vez primera de la seriedad de las reglas: todos los perdedores son asesinados sin piedad. En esta primera prueba, mueren una cantidad enorme de participantes. De repente, no se trata solo de ganar para conseguir la gran recompensa; se trata de ganar para seguir con vida.

Durante el primer juego y la masacre final, cuando todos los concursantes están aterrorizados, solo uno parece estárselo pasando muy bien: el anciano 001. ¿Es porque su enfermedad hace que no se entere mucho de lo que sucede o es que…?

También durante el juego, Seong Gi-hun empieza a enfrentarse a sus demonios personales. Por un lado, se niega a ayudar a otro participante, que enseguida muere; y, por otro, él mismo está a punto de morir, pero lo salva en el último momento otro jugador,

Abdul Ali, el número 199.

Tras el juego, y a pesar de la masacre, todos los personajes principales que hemos conocido sobreviven. No siempre será así…

El último plano del episodio nos muestra que los juegos del calamar se están celebrando en una isla apartada de la civilización. Parece claro que nadie va a encontrarlos allí.

Episodio 1.02

El infierno

Este episodio no contiene juegos o pruebas y apenas estamos en la isla. ¿Qué es, entonces, el infierno del título? Ya lo dicen en la propia serie: el infierno, en realidad, es el mundo real. Un mensaje muy apropiado para lo que veremos…

Comenzamos de forma muy tétrica: los trabajadores de la isla incineran los ataúdes con los cadáveres de los jugadores que

perdieron la vida en el episodio anterior… incluso si alguno no está muerto del todo.

Seong da las gracias a su viejo amigo, Cho Sang-woo, y a uno nuevo, Abdul Ali, por salvarle la vida en el primer juego.

Se informa a los participantes de que en la primera prueba han muerto más de la mitad de los jugadores.

Conocemos a otro de los personajes principales, Han Mi-nyeo, la número 212, que ruega que la dejen irse porque tiene una hija. Al momento, se le suman otras mujeres que intentan lo mismo.

Cho Sang-woo invoca la tercera regla (los juegos han de acabar si la mayoría lo desea) y fuerza a los organizadores a convocar una votación sobre si deben seguir o no.

Los organizadores explican a cuánto asciende el premio: cada participante fallecido aumenta el «bote» en 100.000 wones. Por tanto, el ganador conseguirá 45.600 millones.

La votación acaba en empate hasta que vota el número 001, el anciano Oh Il-nam, y decide acabar con el juego.

Vemos lo que votan muchos de los protagonistas. En algunos casos, su decisión es sorprendente:

¿NOMBRE SA?

Seong Gi-hun
Cho Sang-woo
Han Mi-nyeo
Abdul Ali
Kang Deok-su
Kang Sae-byeok
Oh Il-nam

Es curioso que Cho Sang-woo opte por seguir después de haber provocado él la votación. Esto nos muestra lo contradictoria que es su personalidad, como quedará claro más adelante en la serie. Por un lado, siempre parece deseoso de ayudar a los demás; por el otro, cuando tiene algo que ganar, la ambición siempre le puede. Otra que parecería que iba a votar no, Han Mi-nyeo, explica

su decisión: se ha dado cuenta de que volver sin nada es seguir con los mismos problemas que antes. En cambio, Jang Deok-su vota por acabar el juego, cuando podría decirse que es quien más desea el premio; pronto se verá por qué.

El Líder, el jefe del juego, se ve «obligado» a aceptar el resultado de la votación. Devuelven a todos los concursantes a la ciudad, recordándoles que el juego se reemprenderá si la mayoría lo desea.

Seong Gi-hun y Kang Sae-byeok son liberados juntos, casi desnudos. Se ayudan mutuamente a deshacerse de sus ataduras.

A Cho Sang-woo y Abdul Ali también los sueltan en el mismo punto. El primero no solo deja a Ali su móvil para que llame a casa, sino que lo invita a comer y le da dinero para el autobús. Cho Sang-woo ve en los mensajes sin leer de su móvil que la policía lo busca.

Seong Gi-hun va a la comisaría a denunciar lo sucedido. Nadie le cree. Un agente llama al teléfono de la tarjeta y le sale una mujer que no tiene nada que ver. Al poco, él mismo lo prueba y el número está desconectado. Un agente, el inspector Hwang Jun-ho, contempla la escena.

En una cosa el agente tiene razón. ¿Cómo es posible que, después de todas las molestias que se han tomado, los organizadores del juego los hayan dejado irse tranquilamente? La respuesta, claro, es que ha sido deliberado: quieren que los jugadores vuelvan a sus vidas de antes, se den cuenta de que están en callejones sin salida y regresen al juego mucho más motivados.

Seong Gi-hun vuelve a su casa. Se extraña: es plena noche y su madre no está. Sale a buscarla por las calles y se encuentra con Cho Sang-woo, que no se atreve a presentarse ante su propia madre, quien cree que está de viaje de negocios. Cho Sang-woo le explica a su amigo que debe 6.000 millones, producto de haber invertido ilegalmente en futuros el dinero de sus clientes.

Aunque Seong Gi-hun no entiende qué son los

futuros financieros, se trata básicamente de invertir en cuánto aumentarán de precio determinadas materias primas. Bien mirado, es casi lo mismo que hacen los vips en los juegos del calamar: apostar que un determinado jugador lo hará mejor que los demás.

Llaman a Seong Gi-hun del hospital: su madre está allí. Sufre una diabetes grave sin tratar y debe quedarse ingresada. Pero ella decide irse, ya que el tratamiento es muy caro y su hijo le canceló el seguro médico para gastarse el dinero en apuestas.

El policía Hwang Jun-ho investiga la desaparición de su hermano. Registra la habitación donde vivía y encuentra la tarjeta de los juegos; recuerda haberla visto cuando Seong Gi-hun estuvo en comisaría.

Al igual que la caja que contenía el regalo de Seong Gi-hun para su hija, la cajita en la que Hwang Jun-ho encuentra la tarjeta se parece mucho a los ataúdes en que se incineran a los perdedores de los juegos.

Kang Sae-byeok va a ver a su hermano pequeño en el internado donde estudia. Él es muy infeliz, no cree lo que ella le dice de que pronto volverán a estar con sus padres.

Abdul Ali va al taller (se supone que ilegal) donde trabaja y exige a su jefe que le pague los sueldos que le debe. Este se niega y los dos acaban peleándose. Sin querer, durante la disputa, el jefe de Ali mete la mano en una prensa, que se la aplasta, y Ali tiene que huir.

Kang Sae-byeok, que es norcoreana, visita al hombre que organizó la huida de su familia al sur pero no pudo evitar que detuvieran a su madre. Volver a intentarlo va a ser muy caro. La chica amenaza con matarlo, pero es evidente que necesita sus servicios.

Después del encuentro, el hombre ve que le han robado la cartera cortándole el forro del bolsillo de su chaqueta. Es el mismo método que usó Kang Sae-byeok para robar a Seong Gi-hun en el primer episodio.

La madre de Cho Sang-woo recibe una llamada de su hijo, que aún es incapaz de presentarse ante ella. Le dice que va a tardar en volver de su viaje de negocios. La policía la visita para informarle de que lo están buscando por delitos económicos. Más tarde, alguien llama a la puerta de Cho Sang-woo y deja la tarjeta de los juegos; una invitación a volver.

Cho Sang-woo está vestido en la bañera; parece una situación surrealista. Pero, si nos fijamos, veremos un calentador de gas encendido. En Corea del Sur es una forma común de suicidarse. Cho Sang-woo está desesperado de verdad.

Abdul Ali le da a su esposa el dinero que ha robado a su jefe y le pide que coja a su hijo y salgan del país; él tendrá que quedarse un poco más. Está claro que piensa volver a los juegos.

Seong Gi-hun, después de pedir dinero a un amigo sin éxito, va a tomar algo en un bar y se encuentra con Oh Il-nam. Hablan y el anciano le dice que quiere volver a los juegos.

A la vista de la revelación final de la serie, queda claro que Oh Il-nam aprecia especialmente a Seong Gi-hun, y se ha encargado de ir en persona a convencerlo de que vuelva. De hecho, y a pesar de todos sus engaños, el anciano es sincero al decirle que, en su opinión, «la vida fuera es un infierno peor».

Jang Deok-su habla con uno de sus compinches y le propone volver a la isla y robar el dinero del premio. Pero el otro lo traiciona, entregándolo a los matones de un casino de Filipinas a los que Jang Deok-su debe mucho dinero. Este escapa en el último momento tirándose por un puente.

Aquí puede entenderse que, en el anterior episodio, el voto de Jang Deok-su consistió en detener los juegos porque ya pensaba en reunir a su banda e ir a robar el premio con mucho menor riesgo físico. Por otro lado, su huida tirándose por el puente es todo un presagio de la forma en que acabará muriendo en los juegos; esto es parte de un subtema de la serie: lo caprichoso e irónico del destino.

Seong Gi-hun tiene que humillarse y pedirle dinero prestado a su exmujer (sobre todo al tener en cuenta que su objetivo era ganar lo suficiente para recuperar a su hija). Ella se niega, pero su nuevo marido sí se lo ofrece… a cambio de que no vuelva a verlos. Seong Gi-hun rechaza el dinero y agrede al hombre. Es la primera vez en que lo vemos rechazar una suma de dinero, demostrando que incluso para él hay cosas más importantes.

Al volver a casa, Seong Gi-hun es abordado por Hwang Jun-ho, pero a pesar de su insistencia, no le dice nada sobre los juegos… y eso, deducimos, es porque ya está pensando en volver. Para acabar de decidirse, encuentra la tarjeta con la invitación en la puerta.

Acabamos el episodio viendo como todos los personajes esperan a la furgoneta que los llevará de nuevo a los juegos. Han visto que la vida fuera es igual o peor que antes. Por su parte, Hwang Jun-ho ha estado siguiendo a Seong Gi-hun y ahora sigue a la furgoneta. Kang Sae-byeok simula dormirse con el gas, pero está bien despierta…

Episodio 1.03

El hombre del paraguas

El agente Hwang Jun-ho sigue a la furgoneta que lleva a Seong Gi-hun hasta el puerto, se esconde debajo cuando entra en el ferri que los llevará a la isla y se hace pasar por un concursante dormido. En cuanto puede, ataca a uno de los guardas y lo tira al mar con su documentación no sin antes ponerse su traje.

Los guardas identifican a los concursantes mediante una especie de lector de códigos de barras. Entendemos que, durante su estancia anterior, les han implantado un microchip junto a la oreja, y eso explica cómo sabían adónde iba cada uno cuando los liberaron en el episodio anterior.

Ya en las instalaciones de la isla, mientras los concursantes siguen dormidos, los guardas les quitan los relojes, móviles, etc. Kang Sae-byeok, que en realidad está despierta, consigue robarle una navaja a su guarda.

Una vez que todos se han despertado, se les informa de que, de los 201 que volvieron a la ciudad, 187 han decidido regresar al juego; una mayoría aplastante del 93 %.

Esto parece confirmar la teoría de que habían planeado soltarlos desde el principio para que regresaran más convencidos.

Seong Gi-hun habla con sus amigos Cho Sang-woo y Abdul Ali y les propone formar un equipo para protegerse entre ellos. El anciano Oh Il-nam pide unirse a ellos. Seong Gi-hun lo acepta de inmediato; vemos que a Cho Sang-woo, en cambio, no le hace ilusión tener a un miembro tan obviamente débil, pero no dice nada.

El criminal Jang Deok-su también forma su propio equipo. Propone a Kang Sae-byeok que se le una, pero ella se niega. Quien sí se ofrece es Han Mi-nyeo, prometiendo favores sexuales a cambio.

El grupo protagonista piensa en cuál puede ser el segundo juego. Oh Il-nam cree que será otro juego infantil de los viejos tiempos, como el anterior. Abdul Ali se lamenta de estar en desventaja porque desconoce los juegos de los niños coreanos, pero Cho Sang-woo, que claramente ha decidido protegerlo, se ofrece a ayudarlo.

Oh Il-nam parece saber más que sus compañeros sobre los juegos, aunque, por el momento, cabe pensar que solo son intuiciones acertadas.

Un nuevo personaje, Byeong-gi (el jugador 111, al que hasta ahora solo hemos visto de fondo), encuentra un pequeño mensaje en una nota dentro de su desayuno. Más adelante sabremos que dice «galletas de azúcar». Alguien le está dando ventaja avisándole de cuál será la próxima prueba.

Hwang Jun-ho entra en «su» habitáculo de guarda, donde ve colgado en la pared un cartel con tres reglas:

1.

   Llevar siempre la máscara fuera de la habitación.

2.
No conversar.

3.
No salir de la habitación.

Se fija en que una cámara lo observa todo el rato.

Al final de este mismo episodio veremos lo seriamente que el jefe se toma el hecho de que también los guardas cumplan las reglas escrupulosamente.

Por la noche, Han Mi-nyeo pide ir al lavabo y Kang Sae-byeok se apunta. La primera saca los cigarrillos y el encendedor que ha conseguido esconder en su cuerpo (aquí, delicadamente, no diremos dónde). Por su parte, la joven ladrona aprovecha la ocasión para explorar, abriendo la rejilla de aire con la navaja robada. Siguiendo un conducto, ve que los guardas están fundiendo grandes cantidades de azúcar.

Hwang Jun-ho oye a alguien toser en un cubículo cercano.

Comienza la segunda prueba, que consiste en recortar la figura dibujada en una galleta de azúcar sin que se rompa. Kang Sae-byeok le ha contado a Cho Sang-woo lo del azúcar, y este ha recordado las galletas que comían en su infancia, lo que le ha hecho deducir cómo será el juego. Sin embargo, aunque por un momento parece tentado, no avisa a su amigo Seong Gi-hun ni le hace cambiar de idea cuando este va a elegir la forma más difícil: el paraguas.

Los guardas empiezan a matar a los perdedores. Han Mi-nyeo usa su encendedor para pasar la prueba y después se lo da a escondidas a Jang Deok-su. Por su parte, a Seong Gi-hun se le ocurre lamer su galleta para aflojar el dibujo central. Otros jugadores lo ven y lo copian.

Entre quienes lo copian está Oh Il-nam, que al principio se sorprende ante esa solución y después parece hasta sentirse orgulloso de Seong Gi-hun.

Uno de los perdedores se rebela antes de que lo maten y le

arrebata la pistola al guarda, obligándolo a quitarse la máscara. Los otros guardas masacran a quienes no han acabado el juego en el tiempo establecido. Al final, el perdedor se suicida, sabiéndose sin salida. El Líder mata al guarda desenmascarado y queda claro que para él es tan importante que tanto los guardas como los jugadores cumplan las reglas.

Episodio 1.04

El equipo es lo primero

De los 187 jugadores de la anterior prueba quedan 108.

Cho Sang-woo se alegra de ver que Seong Gi-hun sigue vivo, a pesar de que no lo ayudó cuando tuvo oportunidad. Esto muestra las contradicciones del personaje.

La comida es muy poca: un huevo y un refresco. Jang Deok-su, el criminal, y su grupo hacen trampa para repetir. Eso provoca que otros cinco concursantes se queden sin comida. Una chica que lo ha visto los denuncia a los guardas, pero estos no hacen nada. Uno

de los que se han quedado sin comer se enfrenta a Jang Deok-su, que lo mata. Los guardas siguen sin actuar; simplemente añaden dinero al bote como si la víctima fuese un eliminado más.

Un grupo de guardas, ayudados por Byeong-gi, se dedican a extirpar órganos a los recién muertos, se supone que con la intención de venderlos para trasplantes ilegales. A cambio, Byeong-gi recibe notas en la comida diciéndole cuáles serán las siguientes pruebas.

Entre ellos comentan que uno de los guardas, el número 29, no se ha presentado. Aunque no se dice, se trata del que tiró al mar Hwang Jun-ho para hacerse pasar por él.

Cho Sang-woo propone al grupo que esa noche no duerman: sospecha que habrá una pelea. Se fijan en que los matones de Jang Deok-su los observan, y también a Kang Sae-byeok, que está sola. Por eso, Seong Gi-hun propone a la chica que se una a su grupo, pero ella se niega; no se fía de nadie.

Los guardas avisan a Byeong-gi de la pelea; todo está planeado

para eliminar a los concursantes más débiles. Él se apunta al grupo de Jang Deok-su para estar protegido; para que le acepten dice que sabe cuál será el próximo juego.

Por la noche, Jang Deok-su mata a la chica que lo denunció, y así comienza una inmensa pelea entre todos los concursantes. Seong Gi-hun salva a Kang Sae-byeok. El anciano Oh Il-nam grita, asustado. Los guardas acaban con la pelea. De nuevo, los muertos son considerados como «eliminados» y se añade más dinero al bote.

Vemos claramente que el Líder no interrumpe la pelea hasta ver gritar a Oh Il-nam. ¿Lo hace porque solo entonces ve que todo ha ido demasiado lejos o hay otra razón…?

Al día siguiente, los miembros del grupo de Seong Gi-hun deciden decirse sus nombres reales. Kang Sae-byeok se ha unido finalmente a ellos. En cuanto al grupo de Jang Deok-su, se dan cuenta de que les conviene matar a más concursantes: pueden ganar el dinero igualmente y eliminan una futura competencia.

Han Mi-nyeo y Jang Deok-su mantienen relaciones en el lavabo. Ella está asustada y le hace prometer que no la abandonará.

En su cubículo, Hwang Jun-ho vuelve a oír toses. Se da cuenta de que es un número en código morse, el 29, es decir, su propio número como guarda; otro guarda está intentando contactar con él.

Para la siguiente prueba, se pide a los jugadores que se organicen en grupos de diez. Como aún no saben cuál será el juego, ignoran qué clase de «socios» les convienen, pero todos se decantan por que sean hombres y fuertes. Cho Sang-woo piensa que su grupo ya es bastante débil, y se desespera al ver que Kang Sae-byeok recluta a una nueva chica, la joven solitaria Ji-yeong (número 240)… y que en el último segundo se les une Han Mi-nyeo, que ha sido rechazada por Jang Deok-su.

Se revela que el juego es el tira y afloja, sobre una plataforma a gran altura. Uno de los dos primeros equipos en enfrentarse es el de Jang Deok-su, que acaban enseguida con sus oponentes. Vemos que a los perdedores se los mete en ataúdes, incluso a aquellos que no han muerto en la caída, y que un guarda dibuja una pequeña señal en algunas cajas.

En el segundo enfrentamiento participa el grupo de Seong Gi-hun. Contra pronóstico, el anciano Oh Il-nam resulta ser el miembro más útil, ya que les da muy buenos consejos. Si estos les sirven para ganar, se verá en el próximo episodio…

Episodio 1.05

Un mundo justo

Las estrategias de Oh Il-nam y Cho Sang-woo resultan exitosas y su equipo gana el juego del tira y afloja. La joven Ji-yeong se burla de la fe cristiana de otro nuevo miembro del grupo, Kim Si-hyun (número 244).

Las pequeñas señales en algunos ataúdes sirven para que el pequeño grupo de guardas que extirpan órganos a escondidas vean qué cuerpos deben salvar de la incineración. Ya solo quedan 40 concursantes vivos.

Cho Sang-woo sospecha que Jang Deok-su hizo un equipo solo de hombres porque sabía de antemano que iba a ser una prueba de fuerza, como si de alguna forma hubiese averiguado qué iban a jugar.

Antes de dormir, el equipo de Seong Gi-hun decide hacer una barricada con las literas por si reciben más ataques. Este habla con Jang Deok-su y le hace dudar de la lealtad de sus amigos; tanto, que este cancela el ataque.

El agente Hwang Jun-ho habla con el guarda que lo había llamado en morse, y así averigua que están implicados en el tráfico de órganos y ha de presentarse donde los llevan a cabo. Sus compañeros allí dudan de él, parece no recordar ciertas cosas.

Seong Gi-hun ve que Oh Il-nam tiene fiebre. Lo acuesta.

Hwang Jun-ho y su nuevo compañero salen a escondidas para bucear hasta un barco que los espera para entregar los órganos. Ve que el Líder ha instalado bombas para que no queden pruebas si tienen que abandonar la fortaleza por alguna razón. El compañero se enfrenta a Hwang Jun-ho, y este averigua que su hermano fue uno de los perdedores de los juegos, aunque el guarda lo niega. Le dice que puede comprobarlo en la lista de participantes que el Líder esconde en su cuarto. Aun así, Hwang Jun-ho lo mata a sangre fría.

La negativa del guarda puede parecer un gesto desesperado para salvar la vida. Sin embargo, le ha dicho cómo comprobar que no miente. Y, como veremos al final de la serie, estaba diciendo la verdad.

Mientras tanto, Byeong-gi también tiene problemas con los traficantes de órganos, que no pueden decirle cuál será el próximo juego porque aún no lo saben. Presa del pánico, el médico huye, perseguido por uno de los guardas. Este último va a matarlo para que no los denuncie, pero aparece el Líder, que lo ha observado todo desde las pantallas de vigilancia, y lo evita. Según dice, lo del tráfico no le importa, pero el guarda ha roto la igualdad al jugar con ventaja. Acaban matando tanto a este como a Byeong-gi.

El Líder descubre el cadáver del guarda que ha matado Hwang Jun-ho. Le extrae la bala de la cabeza y la examina. Sabe que el asesino sigue en la isla porque no falta ningún equipo de buceo, que es la única forma de salir de ella.

Aunque aún no se dice, el Líder ha visto que la bala asesina pertenece al modelo de pistola que usa la policía coreana (Smith & Wesson M60).

Hwang Jun-ho, por su parte, ha llegado al lujoso habitáculo del Líder. Ve un traje colgado con una máscara dorada. Encuentra también los archivos de juegos pasados: se llevan celebrando al menos desde 1998. Y comprueba que su hermano, Hwang In-ho, fue uno de los concursantes en los juegos de 2015.

El traje de la máscara dorada, como veremos, es el que usa el Anfitrión con los vips, los apostadores de lujo en los juegos. También vemos que en los archivos correspondientes al año presente, la primera ficha es la del jugador 002. ¿Por qué no está el 001, el anciano Oh Il-nam? En cuanto al hermano de Hwang Jun-ho, el que salga en los archivos de 2015 parece confirmar que el

guarda mentía. Pero, bien pensado, en ningún momento se ha dicho cuánto tiempo lleva desaparecido. Se nos ha hecho pensar que se trataba de algo reciente, pero quizá no lo era tanto…

Los guardas ven que no falta solo el número 28 (el muerto) sino también el 29 (en realidad, Hwang Jun-ho). Registran el dormitorio de los concursantes. Uno está a punto de matar a Oh Il-nam, pero ve que se ha orinado encima y delira, por lo que lo deja estar.

Si has llegado al final de la serie (¡y si no, no deberías estar leyendo esto!), queda claro que ni los guardas saben quién es en realidad Oh Il-nam. En cuanto a este, si prestas atención al plano, verás que tiene a su lado un botellín de agua vacío: ha simulado orinarse.

Episodio 1.06

Gganbu

Este episodio está considerado por la mayoría de los fans y los críticos como el mejor de El juego del

calamar . Aunque no todos estemos de acuerdo, es cierto que aquí la serie alcanza sus cotas máximas tanto de angustia como de profundización en la psicología de los personajes.

Camino de la nueva prueba, los jugadores comprueban que los guardas traficantes de órganos y el doctor Byeong-gi han sido ahorcados y exhibidos públicamente. Por megafonía se les explica que los muertos rompieron el ideal de igualdad de todos los concursantes. Han Mi-nyeo y Jang Deok-su se dan cuenta de que, sin el doctor, han perdido la posibilidad de conocer las pruebas por anticipado.

Hwang Jun-ho saca fotos con su móvil de algunos documentos de los archivos. Se esconde cuando el Líder aparece para contestar una llamada en su teléfono fijo.

Aunque ahora no lo sabemos, la forma en que el Líder cuelga el teléfono resultará muy importante.

Para la siguiente prueba, se pide a los jugadores que hagan

equipos de dos.

Esto es especialmente cruel porque, tras el episodio anterior, parece que las parejas vayan a competir juntas, cuando en realidad, claro, lo que se les pedirá a cada una es que venzan (y, por tanto, hagan morir) al otro.

Cuando el Líder se va, Hwang Jun-ho usa el teléfono para llamar a los números 112 y 119, sin éxito.

Aunque no se dice en la serie, estos números coreanos son los de emergencias y de ayuda para gente mayor, respectivamente.

Ningún concursante quiere hacer pareja con Han Mi-nyeo. Kang Sae-byeok, Ji-yeong y Oh Il-nam se dan cuenta de que lo mismo les pasará a ellos: nadie quiere unirse a una mujer o a un viejo, a los que consideran como más débiles. Seong Gi-hun se sorprende al ver que su amigo Cho Sang-woo le pide a Abdul Ali que sea su pareja en vez de a él (¿quizá porque le parece más manipulable?); y, sin embargo, Seong Gi-hun inmediatamente rechaza a Oh Il-nam como pareja, aunque más tarde se une a él por lástima: como quedan un número impar de participantes, sospecha que el que

quede sin pareja será eliminado. Kang Sae-byeok y Ji-yeong se unen. Finalmente, la desemparejada es Han Mi-nyeo; los guardas se la llevan. Su futuro parece negro…

El terreno de juego es un decorado que simula las calles de un barrio. Oh Il-nam dice que de niño vivía en un lugar muy parecido.

(¡De nuevo, gran spoiler si aún no has visto toda la serie!). No es extraño que a Oh Il-nam el decorado le recuerde a su infancia; seguramente lo ha diseñado él mismo.

Se les proporciona una bolsa con diez canicas a cada uno. El objetivo es ganar todas las canicas del otro sin violencia. Aunque a muchos les cuesta, todos deciden jugar; a fin de cuentas, saben que si no muere uno de ellos, morirán los dos.

Kang Sae-byeok y Ji-yeong deciden que se lo jugarán todo a una ronda cuando se acabe el tiempo; prefieren hablar en vez de enfrentarse entre ellas.

Seong Gi-hun, muy presionado, renuncia a sus ideales: al negarse Oh Il-nam a jugar, pide (sin éxito) a los guardas que lo consideren ganador a él.

Jang Deok-su, por su parte, está perdiendo. Pide cambiar de juego, pero su compañero se niega. Le pide a un guarda que lo autorice, y, sorprendentemente, este acepta.

Cho Sang-woo también va perdiendo. Acusa a Abdul Ali de hacer trampas. No acepta lo evidente: no es tan bueno en juegos de números como cree. Finalmente decide hacer trampas y engañarle, quedándose con todas sus canicas. Seong Gi-hun, al ver que va a perder, también engaña a Oh Il-nam. Ji-yeong decide dejar ganar a Kang Sae-byeok; considera que esta tiene más razones para seguir viva que ella.

Aunque por pura chiripa, el inmoral Jang Deok-su es el único de los protagonistas que gana limpiamente, sin hacer trampas.

Por otro lado, Oh Il-nam le dice a Seong Gi-hun que ha olvidado comprarle un regalo a su hijo

para su cumpleaños, de forma que nos recuerda mucho a lo que hizo Seong Gi-hun con su hija en el primer capítulo. Casi parece que quiera hacer enfadar a este para que se decida a traicionarlo de una vez (y, como sabremos en el último episodio, demostrarle su teoría de que todos somos buenos solo mientras eso beneficie a nuestros intereses). Asimismo, al despedirse de Seong Gi-hun, Oh Il-nam le dice: «Gracias a ti, me he divertido al final». En vista de la última gran revelación de la serie, esta frase adquirirá nuevo sentido.

El episodio acaba cuando Seong Gi-hun se aleja mientras de fondo van a matar a Oh Il-nam.

Al abrirse el plano, vemos de forma sutil que el cadáver de Oh Il-nam no está y todo ha sido un engaño.

Ahora comprendemos lo irónico del título del episodio: gganbu es como llaman los coreanos al amigo de infancia con el que se comparte todo.

Episodio 1.07

Personas importantes

Desde la anterior prueba quedan diecisiete jugadores. El número sigue siendo impar porque han dejado vivir a Han Mi-nyeo, siguiendo la tradición infantil coreana de proteger al niño más débil del grupo.

A medida que quedan menos concursantes, se van retirando literas, revelando la decoración de las paredes, que muestra gráficos de los diferentes juegos. Es un gran detalle, pero muchos fans le dan más importancia de la que tiene: afirman que, de saberlo, los concursantes podrían haber creado mejores estrategias, aunque eso no está nada claro. En primer lugar, a partir de dichas imágenes, en muchos casos no puede deducirse en qué consisten los juegos; y, en segundo, tampoco hubieran sabido en qué orden les harían jugarlos, por lo que tampoco les serviría para formar los equipos.

En su cubículo, el Líder sabe que alguien ha entrado porque ha

colgado el teléfono fijo al revés de como lo hace él. Lo avisan de que han encontrado un nuevo cadáver en la orilla y tiene que irse justo cuando estaba a punto de encontrar a Hwang Jun-ho.

El cadáver es el del guarda al que Hwang Jun-ho tiró al agua en el tercer episodio, en el que colocó su placa de agente.

Al ver la placa, el Líder sabe quién es el policía. Esto resultará esencial al final de la serie.

Un jugador que en la última prueba tuvo que dejar morir a su esposa propone votar para dejar el juego (siguiendo la tercera regla), pero nadie está de acuerdo. Cho Sang-woo dice lo que todos sienten: han ido demasiado lejos como para abandonar ahora.

Aunque lo traicionó en la prueba anterior, Seong Gi-hun sigue llevando la chaqueta que le dio Oh Il-nam. Esto refleja en cierta medida su arrepentimiento y cómo tiene que «cargar» con la culpa por lo que ha hecho.

Llegan a la isla los «hombres importantes» (o los vips, según si sigues el doblaje o la versión subtitulada). El Líder los recibe y pide perdón porque el verdadero jefe, el Anfitrión, no puede darles la bienvenida. Por la conversación deducimos que los juegos se celebran en varios países cada año.

Hwang Jun-ho ataca esta vez a uno de los camareros enmascarados de los vips y ocupa su lugar. Se guarda el móvil en una manga para grabarlo todo.

El jugador que dejó morir a su esposa acaba ahorcándose. Los guardas lo meten en un ataúd y se añade dinero al bote.

El Líder presenta la próxima prueba, el puente de cristal, en la lujosa sala común de los vips. Uno de ellos parece interesarse mucho por Hwang Jun-ho.

Por si no te has fijado, las estatuas de la sala no son tales, sino personas que se mantienen muy

quietas. Esto no tiene más significado que mostrar lo abusivo e inmoral de los vips, o también se puede entender que las usarán después con fines sexuales.

Antes de la siguiente prueba, los jugadores han de elegir un número del 1 al 16. Se les dice que es el orden en el que participarán.

Como siempre, esta elección solo muestra el sarcasmo de los juegos: así pueden seguir diciendo que son los jugadores quienes eligen, cuando en realidad, sin más información, esta decisión no sirve de nada. Es otra de tantas parábolas de la serie sobre el capitalismo: una ilusión de libertad que en realidad es poco más que cosmética. Irónicamente, para este juego, ser el último sería lo mejor, pero nadie quiere el número 16.

Comienza la prueba. Los jugadores caen (literalmente) como moscas. A pesar de ello, Cho Sang-woo es el primero en darse cuenta de que existe otro peligro: que los jugadores duden demasiado, tarden en cruzar y a los últimos se les acabe el tiempo.

Pronto empiezan a empujarse unos a otros cuando el de delante no avanza lo bastante rápido.

Mientras, el vip pide favores sexuales a Hwang Jun-ho, quien lo convence de que, al menos, vayan a un lugar más privado. Allí lo ataca, lo desenmascara y le exige que le cuente todo lo que sabe sobre los juegos.

A medio camino, Jang Deok-su se niega a seguir saltando. No le importa que eso también condene a los demás. Han Mi-nyeo se agarra a él y lo precipita al vacío con ella.

Uno de los jugadores, que trabajó en una fábrica de vidrio, es capaz de distinguir entre las dos clases de cristal. Pero, para no darle ventaja, el Líder apaga las luces que le permitían verlo. Cho Sang-woo demuestra haberse pasado del todo al «lado oscuro» cuando empuja a sangre fría al hombre.

Un guarda encuentra al vip inconsciente y desnudo. El Líder entiende enseguida que el camarero que lo atendía era, en

realidad, el intruso. Va a su habitáculo y comprueba que, como sospechaba, Hwang Jun-ho está huyendo por su salida secreta.

Episodio 1.08

El Líder

Hwang Jun-ho llega nadando a otra parte de la isla. Su móvil no tiene cobertura.

Seong Gi-hun y Cho Sang-woo discuten sobre si vale cualquier cosa con tal de ganar. Sus posturas, claro, son opuestas.

Kang Sae-byeok se encuentra muy mal. En la prueba anterior se ha clavado un gran trozo de cristal en el vientre y pierde mucha sangre.

Los guardas piden a los tres supervivientes que se pongan camisas con pajarita.

El Líder llega al lugar donde está Hwang Jun-ho, quien, desde su escondite, consigue llamar a la policía. Les envía las fotos y los vídeos que ha estado haciendo.

Los guardas ofrecen una cena de lujo a los tres concursantes.

En las redes se ha hablado mucho de la simbología masónica del lugar donde cenan (mesa triangular sobre círculo a cuadros blancos y negros). Es innegable la inspiración estética, aunque dudoso que signifique algo. Más bien, parece que el único objetivo del banquete es poner a disposición de los supervivientes cuchillos con los que atacarse unos a otros en el siguiente juego.

El Líder y sus guardas encuentran a Hwang Jun-ho, que les dice que ya ha avisado a la policía, cosa que no impresiona mucho a los otros. Aunque le queda una sola bala, el agente es incapaz de disparar al Líder para matarlo. A su vez, este tampoco parece desear acabar con él. Y es que, al revelar el Líder su rostro, resulta

ser el hermano «desaparecido» de Hwang Jun-ho. Finalmente, el Líder dispara, haciéndolo caer desde una gran altura a lo que parece su muerte.

Para dar más relieve a la escena, el hermano de Hwang Jun-ho resulta estar interpretado por Lee Byung-hun, el actor más conocido de todos los que salen en la serie.

Seong Gi-hun y Kang Sae-byeok hablan. El primero le propone unirse contra Cho Sang-woo en el último juego. La joven le hace prometer que, si uno de los dos sobrevive, cuidará de la familia del otro.

Los dos hablan también de lo que harán con el dinero si ganan. En el caso de Seong Gi-hun, acongoja la comparación entre lo que dice con lo que realmente hará al final de la serie.

Cho Sang-woo se queda dormido. Seong Gi-hun siente la tentación de matarlo, pero Kang Sae-byeok le recuerda que él no es así. Es lo último que hace ella antes de morir. Seong Gi-hun pide ayuda a los guardas, pero estos se limitan a meterla en un ataúd y añadir más dinero al bote. Y esto no es todo: ve que, mientras le daba la

espalda, fue Cho Sang-woo quien la remató. Intenta atacarlo para vengarse, pero los guardas los separan.

Aunque los guardas no acostumbran a intervenir en las peleas entre jugadores, en este caso lo hacen porque, de matarse el uno al otro, el superviviente sería el vencedor y no tendría con quién disputar el último juego. Así acaba el episodio más corto de la serie, pero también el más sorprendente… al menos, hasta el próximo.

Episodio 1.09

Un día con suerte

Antes del último juego, el del calamar, se lanza una moneda al aire. El ganador, Seong Gi-hun, escoge ser atacante.

Ya en el terreno, Seong Gi-hun supera fácilmente la primera etapa (en la que ha de ir a la pata coja), echando tierra a la cara de Cho Sang-woo y cegándolo por un momento.

Se produce el enfrentamiento final. A pesar de su furia, Seong Gi-hun es incapaz de matar a Cho Sang-woo cuando puede e incluso se niega a ganar el juego; prefiere ejercer su derecho a acabarlo (según la tercera regla) para que puedan irse los dos. Pero Cho Sang-woo no está dispuesto a regresar a casa sin el premio, por lo que prefiere suicidarse.

El desarrollo del enfrentamiento nos demuestra que las pruebas no son más que una excusa; a pesar de las reglas y el escenario, no se trata más que de una pelea de bar a muerte, el juego es lo de menos.

El Líder lleva a Seong Gi-hun de vuelta a la ciudad. Para él, los jugadores no son apenas humanos, sino caballos de carreras.

Esta comparación resulta especialmente irónica si recordamos a Seong Gi-hun haciendo apuestas hípicas al principio de la serie… y si tenemos en cuenta que el propio Líder fue hace años uno de esos «caballos».

La limusina del Líder deja a Seong Gi-hun tirado en la calle. Le han puesto en la boca una tarjeta de débito con la que podrá retirar el premio. Adivina enseguida la clave: 0456.

Camino a casa, se encuentra con la madre de Cho Sang-woo, que le avisa de que el estado de salud de la madre de Seong Gi-hun debe de haber empeorado porque ni le contesta al teléfono. Le pregunta si sabe algo de su hijo, pero él, en *shock* , no es capaz de responder. Al llegar al apartamento encuentra muerta a la anciana.

Saltamos a un año después. Seong Gi-hun se ha convertido en un vagabundo. En el banco se extrañan de que no haya hecho nada con el dinero del premio. Él, decidido, solo le pide una limosna al empleado.

Seong Gi-hun solo quería el premio para ayudar a su madre y a su hija, y ha perdido a ambas (suponemos que esta última ya está en Norteamérica con su nueva familia).

Una vendedora de flores le ruega que le compre una. Seong Gi-hun le da la limosna del banquero. Ve que en la flor hay una tarjeta con el logo de los juegos, citándolo a verse con su *gganbu* , es decir, con el supuestamente muerto Oh Il-nam.

Acude a la cita y, en efecto, se encuentra con el anciano, que le revela que él era el Anfitrión de los juegos. Le propone una última apuesta: en la calle hay un mendigo tirado en el suelo; si alguien le ayuda antes de la medianoche, ganará Seong Gi-hun. Mientras esperan, le explica que es un prestamista que tiene tanto dinero que le aburre, y que los juegos solo son una forma de diversión para él y sus socios (se justifica diciendo que no obligó a nadie a jugar). Lo de su inminente muerte por un tumor cerebral es cierto. Intenta convencer a Seong Gi-hun de que no se sienta culpable y use el dinero. En el último momento, alguien ayuda al mendigo. El anciano muere.

Queda claro que, a pesar de todo, Oh Il-nam ha desarrollado un cierto aprecio por Seong Gi-hun e incluso intenta justificarse a su manera ante él antes de morir.

La experiencia hace que Seong Gi-hun recupere algo de su fe en la humanidad. Decide vestir bien y teñirse el pelo de rojo. Cumpliendo lo que le pidió Kang Sae-byeok, saca a su hermano del orfanato y lo deja al cuidado de la madre de Cho Sang-woo junto con una maleta llena de dinero y una nota diciendo que había contraído una deuda con su hijo, para que ella no sienta que es caridad.

A continuación, Seong Gi-hun va camino de coger un avión para ir a ver a su hija, pero en el metro ve al hombre que lo reclutó para los juegos haciendo lo mismo con otro. No llega a tiempo de atraparlo, pero sí le arrebata la tarjeta a la nueva víctima.

Cuando está a punto de subirse al avión, decide llamar al número para decirles que no va a tolerar lo que hacen. Una voz lo avisa de que no haga tonterías y que siga adelante con el viaje (lo que demuestra que lo están observando). Seong Gi-hun decide no obedecer, y su rostro resuelto nos hace pensar que va a quedarse y hacer lo que pueda por acabar con los juegos. ¿Quizá en una segunda temporada de la serie?

En la mayoría de los comentarios y críticas que verás sobre *El juego del calamar* , se destaca como una de sus mayores virtudes lo bien creados que están sus personajes. Y eso es decir bastante, porque no son pocos…

Otros, en cambio, dicen que, aparte de los dos o tres principales, todos son muy arquetípicos, hasta unidimensionales, sin personalidades demasiado complejas.

Las dos posturas tienen sentido y son, en parte, ciertas.

Y es que, cuando creas una serie en la que es tan importante que el espectador se identifique con uno de ellos y «apueste» por ella o él, sus características deben quedar claras desde el primer momento, y hay que ofrecer tipologías muy diferentes y que, a grandes rasgos, puedan ser una buena representación de la sociedad en general.

En este sentido, *El juego del calamar* hace un trabajo impecable al mostrarnos cómo puede reaccionar cualquier ciudadano medio cuando las circunstancias lo obligan a mostrar una y otra vez lo peor de sí mismo.

Unos ceden enseguida a la tentación de hacer el mal. Otros se resisten e inician un viaje tortuoso (y apasionante) que, a fin de cuentas, acabará llevándolos igualmente al mal. Y algún otro será incluso capaz de resistir

y mostrar una bondad sin límites… hasta que llega el inevitable final.

¡Aunque, por supuesto, más de uno de estos personajes ocultan grandes y terribles sorpresas!

Pero dejemos que se explique cada uno por sí mismo…

SEONG GI-HUN

Jugador número 456

No sé por qué nadie querría saber algo de mí. Nunca me ha gustado destacar, prefiero pasar desapercibido: de hecho, cuando eres como yo, cuanto *más* desapercibido, mejor.

No es que me considere una mala persona. Intento no serlo. O, al menos, nunca he querido hacer daño a nadie. Y creo que, hasta el maldito juego del calamar, lo conseguí… más o menos.

Y es que hay quien dice que soy todo un experto en hacerme daño a mí mismo.

¿Qué puedo decir? No soy un genio. Y sé muy bien que no lo soy.

Igual que sé que, con cuarenta y siete años, difícilmente voy a cambiar ahora. Sí, el tiempo pasa y la vida me ha dejado claro que nunca voy a llegar a ser un empresario famoso o alguna clase de héroe, o cualquiera de esos sueños inocentes que todos tenemos de niños.

«Hay quien dice que soy todo un experto en hacerme daño a mí mismo. ¿Qué puedo decir? No soy un genio. Y sé muy bien que no lo soy.»

Hace tiempo que he dejado de perseguir el gran golpe de suerte que me cambie la vida por completo. Solo intento buscar que la suerte se presente en pequeños golpes que me ayuden a superar los problemas más inmediatos. Mi reto es conseguir que mañana me despierte un poco mejor que hoy. O, al menos, no peor.

Solo intento vivir mi vida lo mejor que puedo y no molestar… mucho.

Nací y he vivido siempre en el pueblo de Ssangmun-dong, un barrio humilde de Seúl. Siempre me he considerado un chico de clase baja.

«Hace tiempo que he dejado de perseguir el gran golpe de suerte que me cambie la vida por completo.»

Eso no tiene nada de malo, claro. Mira a mi amigo Cho Sang-woo. Vivimos muy cerca, estudiamos en el mismo colegio, donde jugamos a los mismos juegos (sí, sobre todo al juego del calamar, mi preferido)… y bien que a él le ha servido: hoy es un mago de las finanzas, una gran persona y un verdadero triunfador.

Yo… no tanto.

Como tantos otros, hice la secundaria en el instituto tecnológico. Me gusta ese nombre: parece que allí formen astronautas o algo así. Pero no, claro; lo que enseñan son oficios. Te enseñan a ser un buen trabajador, y yo tampoco buscaba más.

De hecho, pronto conseguí un buen trabajo en la gran empresa Dragon Motors. Se podría decir que yo era una pieza del gigantesco engranaje que producía algunos de los coches más populares del país. Y hasta estoy un poco orgulloso de ello.

Por entonces, las cosas iban viento en popa. Sobre todo cuando me enamoré, de alguna manera conseguí que ella se interesara por mí y

acabamos casándonos.

Ya lo ves: todo de lo más normal.

Nunca le pedí mucho a la vida, y la vida no me dio mucho.

No me importaba. Era feliz.

Podría haber seguido así hasta el final.

Pero entonces me tocó vivir eso que llaman un momento histórico.

Y ya sabes lo que dicen de los momentos históricos: mejor que te pillen lejos.

O, como dicen nuestros vecinos chinos a modo de maldición: «Ojalá te toque vivir tiempos interesantes».

Hace ahora diez años, en Dragon Motors, hicimos una de las huelgas más conocidas de la historia de Corea del Sur. Una de las más importantes. Una de las más trágicas.

Y es que la crisis llega a todas partes, y hasta los más poderosos dragones se ven obligados a plegarse a ellas.

Poco antes, una gran empresa china había comprado Dragon Motors, y no tardaron en llegar los primeros despidos. De 8.700 trabajadores pasamos a 7.000 en un suspiro. Y eso solo fue el principio.

Está claro que en los malos tiempos todos tenemos que arrimar el hombro, pero al final ese «todos» somos siempre los mismos: la gente como yo.

Sin embargo, nuestros sindicatos decidieron que esta vez íbamos a plantar cara. Y eso hicimos: ocupamos la fábrica y resistimos durante meses.

Podríamos habérnoslo ahorrado. Porque una de las cosas que hizo tan notoria nuestra huelga fue la reacción de la policía.

Nos cortaron la luz, el gas… todo. Créeme, no es fácil aguantar en esas condiciones. Cuando mostramos que estábamos dispuestos a hacerlo, nos sitiaron. Nos lanzaron gases lacrimógenos desde helicópteros. Más de dos mil policías nos rodearon y se encargaron de que ningún suministro llegase a cruzar las puertas de la fábrica.

Nos defendimos como pudimos. Usamos hondas con las que

lanzábamos tornillos, tuercas… todo lo que encontrábamos.

Al final, la policía decidió entrar. Con una violencia como nunca se había visto antes. Hubo centenares de heridos.

Y perdimos. Nuestra lucha, me dicen, dio la vuelta al mundo. Pero perdimos.

El resultado: más despidos. Muchos más.

Yo fui uno de ellos.

Fue entonces cuando mi vida cambió por completo. En ese momento comencé una espiral de autodestrucción de la que nunca llegué a recuperarme.

Como tantos otros de los despedidos, me resultó imposible encontrar otro trabajo. No eran buenos tiempos. Y mi hija estaba a punto de nacer. No tuve más remedio que establecerme por mi cuenta. Y, también como tantos otros, lo que hice fue montar un restaurante. Nada muy lujoso, pero tenía dos locales: en uno servíamos pollo frito, el otro era un bar.

Por un tiempo pensé que funcionaría. Hasta descubrí que me sentía muy cómodo en mi nueva función de propietario y mánager.

«Fue entonces cuando mi vida cambió por completo. En ese momento comencé una espiral de autodestrucción de la que nunca llegué a recuperarme.»

Desgraciadamente, la alegría no duró mucho. Pronto quedó claro que el negocio no funcionaba y acabé teniendo que cerrar los dos locales.

Tengo amigos que me dicen que mi historia es la historia del país. No es consuelo.

Pero nada de todo eso fue tan importante para mí como lo que

sucedió a continuación.

Ya que estamos con los dichos, ¿conoces ese de que cuando la pobreza entra por la puerta, el amor salta por la ventana? Pues eso fue exactamente lo que me pasó.

Kang Mal-geum me dejó. Se fue, y, lo que es peor, se llevó a mi querida Ga-yeong, mi hija, la persona que más quiero en el mundo.

Sí, la veo de vez en cuando, tengo mis derechos de visita. Pero nuestros encuentros no son más que eso, visitas. Sé que ella me quiere, y mucho, pero es inevitable que estemos cada día un poco más lejos el uno del otro.

Además, al poco de divorciarnos, mi ex acabó conociendo y casándose con otro… y parece que lo haya buscado a propósito: un hombre de negocios, triunfador, estable. Todo lo que yo no soy.

Desde entonces he tenido que volver a vivir con mi madre y trabajo ocasionalmente como chófer. Vivo con lo justo. El dinero nunca llega a fin de mes.

Llegados a este punto, tengo que confesar que más de una vez he tenido que recurrir a las apuestas. Solo cuando no me queda otra salida, y solo por necesidad. Aunque hay que ver lo adictivas que resultan.

Ya lo sé, no es una decisión muy brillante. Nunca sale bien.

De hecho, hoy en día, no sé bien cómo, he llegado a tener una deuda de 255 millones con el banco… y, cuando este ha dejado de prestarme dinero, he contraído otra de 160 millones con prestamistas de, digamos, dudosa legalidad. Gente a la que es mejor no fallarles.

«Tengo amigos que me dicen que mi historia es la historia del país. No es consuelo.»

La ironía es que acabo de enterarme de que mi hija, mi exmujer y su

nuevo marido van a irse a vivir a los Estados Unidos. Y, si quiero intentar recuperar la custodia de Ga-yeong y no perderla para siempre, tengo que demostrar que mi patrimonio es suficiente para poder cuidar de ella. O sea, que necesito aún más dinero.

Ahora no sé muy bien qué hacer o cómo salir de esta. Sé que tengo que cambiar, pero no veo la manera. Así que sigo viviendo al día y esperando ese golpe de suerte que cambie mi vida, aunque, como he dicho, tampoco creo mucho en ello.

Y aquí estoy, en la estación del metro, justo después de otro momento en que creí que todo iba a mejorar pero todo acabó espectacularmente mal. Ahora resulta que o pago lo que debo o se me van a quedar el hígado y un ojo para venderlos a traficantes de órganos.

«Y aquí estoy, en la estación del metro, justo después de otro momento en que creí que todo iba a mejorar pero todo acabó espectacularmente mal.»

Da igual en lo que crea o no: necesito de verdad un golpe de suerte. Pero ¿qué voy a conseguir? Desde luego, no me lo va a ofrecer este tío pesado con pinta de vendedor de enciclopedias al que le ha dado por sentarse a mi lado aunque la estación esté vacía…

CHO SANG-WOO

Jugador número 218

Nunca he sido muy partidario de hablar de mí mismo. Siempre he creído

en el dicho de los indios: «El que sabe no habla y el que habla no sabe». Y yo, desde luego, prefiero ser de los que saben.

Aunque, en este momento, supongo que todo eso ya da igual, así que esta es mi historia, para quien le interese.

No me avergüenzo de decir que soy un chico de barrio. No me malentiendas: nunca fui pobre. Mi madre tenía (sigue teniendo) una pescadería en el mercado local y nunca me faltó de nada. De mi padre prefiero no hablar. Digamos que ya no está con nosotros, que hace *mucho* que no está con nosotros.

Fui un niño mimado, no tengo problema en admitirlo. No solo era hijo único, sino que la ausencia de mi padre hizo que mamá me dedicara todo su amor. Y yo nunca he tenido un carácter rebelde. O sí, pero a mi manera. Desde luego, a ella nunca le di ninguna razón para no tratarme como a un rey.

En el colegio siempre fui un buen estudiante. O, modestia aparte, mejor que bueno: desde el principio fui el más brillante de la clase.

Supongo que acabé acostumbrándome a esas cosas. Como con todo, si toda tu vida te dicen que eres el mejor y te tratan como al mejor, es inevitable que te lo acabes creyendo.

«Fui un niño mimado, no tengo problema en admitirlo. No solo era hijo único, sino que la ausencia de mi padre hizo que mamá me dedicara todo su amor.»

(Hoy creo que ahí estuvo la raíz de que mi vida acabara no siendo para nada lo que esperaba. Sí, es cierto que soy muy bueno en lo que hago. Pero cuando empiezas a dar por supuesto que, si tú eres el mejor,

por lógica todo el resto son peores que tú… En fin, ahí es cuando invariablemente las cosas empiezan a torcerse).

Pero nada de eso afectaba a la imagen que todos tenían de mí.

Recuerdo sobre todo a mi mejor amigo por aquel entonces, Seong Gi-hun. No podíamos ser más diferentes: él era una gran persona, aunque un poco tarambana, y desde luego nadie le hubiera acusado de ser demasiado brillante en los estudios. Yo, en cambio, era serio, tímido y, sí, brillante en las cuestiones escolares.

Podría decirse que él era todo corazón, y yo, todo cabeza.

Demasiada cabeza, quizá. Siempre tuve la sospecha de que, por mucho que yo fuera el que supuestamente tenía un gran futuro por delante, él disfrutaba del momento mucho más que yo. Quizá yo debería haber pensado un poco menos en el mañana y un poco más en el ahora, como hacía (y sigue haciendo) él.

Con todo, había un terreno en el que Seong Gi-hun y yo estábamos igualados, y también todos nuestros compañeros: el territorio marcado por los bordes trazados en tiza del tablero del juego del calamar.

Entre esas paredes invisibles, solo contaban la habilidad y, un poco, la suerte. No había ricos ni pobres, listos o tontos, simpáticos o desagradables. En el juego del calamar vencía siempre el mejor. No, no el mejor. Ahora que lo pienso, vencía quien tenía más ganas de vencer.

Si eres más joven que yo, puede que nunca hayas oído hablar del juego del calamar. Y es que no tardó en entrar en desuso en las escuelas, junto a otros tantos juegos de la época: empezó a ser considerado demasiado violento.

(Mentiría si dijera que no entiendo ese punto de vista; pero, por otro lado, bien que generaciones y generaciones de coreanos crecimos con juegos como el del calamar y eso no nos hizo ningún daño).

En fin, el caso es que Seong Gi-hun y yo mantuvimos nuestra amistad de compañeros de barrio mucho más allá del colegio. Creo que fue, en parte, por eso que dicen que los opuestos se atraen, aunque estoy seguro de que las vivencias compartidas tuvieron mucho que ver. Seong Gi-hun,

como yo, sabía bien lo que era crecer sin un padre.

«“Envidia”… quizá esa no sea la palabra adecuada. O quizá sí, quizá sea la palabra exacta.»

Cierto que más de una vez tenía que sacarlo de los numerosos apuros en que se metía de adolescente, pero también él me ayudó mucho a mí; por ejemplo, gracias a su apoyo, y el de su familia (además de mi expediente académico, claro), conseguí entrar en la prestigiosa Universidad Nacional de Seúl.

Aunque ese era mi sueño, no niego que en algunas cosas sentía una cierta envidia de él. «Envidia»… quizá esa no sea la palabra adecuada. O quizá sí, quizá sea la palabra exacta.

Sí, él se conformó con un trabajo en una fábrica de coches que yo nunca habría aceptado. Estaba convencido de que mi destino era más importante. Sin embargo, mientras yo estudiaba y estudiaba y nunca tenía tiempo para divertirme o para salir con chicas, él sentó la cabeza, se casó, tuvo una hija… y era una de las personas más felices que he conocido.

¿Hubiese querido vivir su vida? No. Pero su felicidad… era envidiable. De nuevo, él parecía haber conseguido ya todo lo que buscaba, mientras que yo seguía sacrificándome por un mañana que quién iba a saber cuándo llegaría.

Y, sin embargo, el destino quiso que al poco todo cambiara.

Él tuvo la mala suerte de perder su trabajo. Y digo «mala suerte» porque se debió por completo al azar. Él no hizo nada malo ni pudo evitarlo. Y ese fue el principio del fin para Seong Gi-hun. Al poco, su mujer le pidió el divorcio, perdió la custodia de su hija, y su afición por el juego acabó de hundirlo.

Permíteme insistir en que él no tuvo ninguna culpa en el inicio de todas sus desgracias. Porque solo si entiendes eso me entenderás a mí: es cierto que el dinero ha sido siempre el máximo objetivo en mi vida. Pero no porque me guste en sí mismo o porque desee la vida de lujo que puede darte, como le sucede a tantos otros.

En mi caso, el dinero siempre ha sido más bien como una suerte de escudo.

Sí, exacto: el dinero es un escudo contra el destino.

El dinero te permite no quedar nunca en manos del azar.

El azar puede ser bueno contigo, pero, inevitablemente, llega un momento en que se vuelve en tu contra. El dinero, no.

El dinero soluciona todos los problemas.

Y, si no los soluciona, eso es que necesitas más dinero.

O, al menos, así pensaba yo por aquel entonces.

Así que, gracias a mis numerosos sacrificios de tiempo y de diversión, acabé por fin mis estudios. Y he de decir que al principio todo fue tal y como me lo habían prometido: enseguida encontré trabajo en una de las mejores firmas de inversiones, y no tardé en tener mi propia cartera de clientes, que me pagaban grandes comisiones.

Siendo aún muy joven, supe (o creí saber) que ya nunca tendría que preocuparme por cuestiones de dinero. Estaba claro que nunca me iba a faltar.

«Él parecía haber conseguido ya todo lo que buscaba, mientras que yo seguía sacrificándome por un mañana que quién iba a saber cuándo llegaría.»

Pero saber que el dinero no va a faltar nunca es suficiente. O, al menos, no lo era para mí. Ya he explicado el porqué. Deseaba más. Mucho más.

Aunque, de nuevo, no sé si esa es la palabra exacta. Quizá no fuese tanto que lo deseaba como que lo tenía en la punta de los dedos. Resultaba demasiado tentador.

(Sí, soy muy consciente de que estoy siendo un poco contradictorio. ¿Cuál era mi verdadera motivación? ¿Buscaba dinero para garantizar mi seguridad, o bien es que, simplemente, me cegué por su brillo y no supe cuándo parar? Ahora que me estoy forzando por una vez a ser sincero conmigo mismo, ojalá pudiese decir que sé cuál es la respuesta a esa pregunta).

Una cosa sí he de reconocer: por mucho que ganara con mi trabajo, no soportaba la idea de que eso solo era un pequeño porcentaje de lo que hacía ganar a mi empresa sin que ninguno de sus propietarios tuviera que hacer nada.

Entonces, de repente, me di cuenta de algo. No entendía cómo no lo había visto antes: lo más importante que me estaban dando mis clientes no era su dinero. Era su confianza.

«Quizá no fuese tanto que lo deseaba como que lo tenía en la punta de los dedos. Resultaba demasiado tentador.»

Me habían dado acceso a todas sus fortunas. Yo tenía todas las claves de sus cuentas, podía meter y sacar a placer.

De ser un poco menos honesto, podría habérselo robado todo y desaparecer en algún paraíso.

Pero, claro, yo nunca he sido así.

Lo que sí podía hacer era tomar su dinero prestado.

Solo por un tiempo.

Lo usaría para hacer mis propias inversiones.

Inversiones que no podían fallar.

Una vez hubiese ganado montañas de dinero con ellas, solo tenía que devolver lo que había cogido a mis clientes, a mi empresa.

Nunca iban a saberlo.

No iban a perder ni un céntimo.

Y yo iba a ser, ahora sí, rico.

Espero que verás que no tenía ninguna mala intención. Fue solo que me di cuenta de que podía sacar un gran beneficio sin hacerle daño a nadie.

Visto así, ¿quién se resistiría a la tentación?

Eran los tiempos del *boom* de los futuros. Es complejo de explicar, y si no tienes mucha formación financiera, solo necesitas saber dos cosas:

1. Consiste en invertir en productos básicos como el azúcar, el petróleo o el agua… pero con base en el precio que van a alcanzar en el futuro, no el que tienen en el presente (de hecho, los futuros nacieron para que los agricultores tuvieran una forma de ganar dinero por adelantado con el resultado de sus cosechas).
2. Los futuros dan muchísimos beneficios, pero a cambio de correr enormes riesgos. Hay quienes consideran que hoy en día no son éticos. En algunos países y algunas épocas, han sido incluso ilegales.

El problema, claro, es que, si haces una jugada como esta y te sale mal, no solo dejas de ganar dinero, sino que pierdes también el de tus clientes. Y, para recuperarlo, tienes que invertir aún más. Y más. Y más.

Y acabas debiendo 600 millones de wones como yo. Una cantidad que sabes que nunca podrás recuperar. Sobre todo si algún cliente se da cuenta de que le falta dinero y la policía empieza a buscarte para hacerte unas preguntas… aunque yo sé que, si me encuentran, me harán

algo más que preguntas.

Si has encontrado esta nota junto a mí, no hace falta que te explique cómo he decidido huir del problema.

Ya me habrás visto en la bañera, y no precisamente dándome un baño.

No deja de ser irónico que yo, experto en matemáticas, y alguien que jamás habría entrado en un casino sabiendo las pocas posibilidades que hay de ganar, haya acabado haciendo algo muy muy parecido.

Pero ya da igual.

A fin de cuentas, ahora veo que la vida es solo un juego más.

Y si no sabes cómo ganar, al menos hay que saber perder.

KANG SAE-BYEOK

Jugadora número 067

Es como si todo en mi vida estuviera partido por la mitad.

Como si una especie de cuchillo gigante hubiera seccionado mi mundo entero en dos, y unas cosas han quedado a un lado, otras a otro, como una manzana cortada en dos mitades, y solo queda un puntito por donde las dos siguen unidas, y soy yo, e intento e intento volver a juntarlas pero siento que en cualquier momento van a separarse del todo y no sé qué será entonces de mí y…

Perdona. Sí, ya me han dicho otras veces que soy un poco intensa. Y reservada. Que debería reírme un poco más. Que soy demasiado joven para estar siempre sola, siempre con pensamientos negros en la cabeza. Eso me dicen, y sí, apenas he cumplido los veinticinco… pero no sé cuál es la edad buena para empezar a tener pensamientos negros.

Mira, voy a confiar en ti y voy a contarte cosas que nunca he contado a nadie. Creo que, si logro vencer un poco mi timidez con una amiga como tú, a lo mejor un día lo consigo también con otros. Puede que un

día hasta pueda llevar una vida normal. ¿Por qué no?

Sí, quizá en otro tiempo reía más. Quizá. La verdad, no me acuerdo.

Verás, mi primer recuerdo es de mi familia. Mis padres y mis abuelos, mi hermano, en nuestro pueblo, una pequeña población agrícola. No teníamos mucho —de hecho, no teníamos casi nada—, pero creo que éramos felices.

Hasta aquí es un recuerdo muy normal, ¿no?

Me temo que no.

Porque el recuerdo es el de ver como mi familia ardía en una hoguera.

Sí, la primera imagen que tengo en mi cabeza es de una plaga. Qué tierno, ¿verdad?

«Sí, ya me han dicho otras veces que soy un poco intensa. Y reservada. Que debería reírme un poco más.»

En aquel momento nadie sabía cuál era esa enfermedad que se estaba llevando tan rápidamente a tanta gente del pueblo. Nadie sabía qué hacer, cómo combatirla, quiénes serían los siguientes en caer.

Como te decía, éramos un pueblo pobre. No teníamos hospital ni apenas médicos. El ejército acudió en nuestra ayuda. Algunos se alegraron. Pero ellos no sabían más que nosotros. Nos forzaron a quedarnos en nuestras casas (¡como si hubiera mucha gente con ganas de salir!), y poco más pudieron hacer, aparte de hogueras cada mañana para los muertos de la noche anterior.

Ahora lo entiendo perfectamente. En aquellas circunstancias, era una medida de higiene básica. Aunque, como recuerdo… preferiría cualquier otro, la verdad. La oscuridad, las estrellas, el brillo del fuego crepitando, levantando una columna de humo denso, negro… Parecía el fin del

mundo.

No lo fue, claro.

Pero así fue como perdí a mis abuelos y a mi hermano mayor. Mi primer recuerdo de ellos es también el último.

Ahí fue cuando mi vida se partió por la mitad por primera vez. Ellos, en el más allá o donde sea, espero que felices y sin más preocupaciones; yo, mis padres y mi hermano pequeño, en este mundo, el tangible, el único que conozco y que me importa.

Te he dicho, amiga mía, que era un pueblo pequeño y pobre. Lo que no te he contado es que no era en este país. Sí, pero no. Otra cosa en la que mi mundo está partido.

Verás, estábamos en Corea del Norte.

No sé si estás muy familiarizada con mi tierra. No sé si tú misma eres de Corea del Sur o no.

Si es así, llevarás años oyéndolo en la escuela, en casa, en todas partes. Si no lo eres, en versión breve: hubo un tiempo, mucho antes de nosotras, pero no hace tanto, en que solo había una Corea. Ni del norte ni del sur. Una sola.

Hubo una revolución, un levantamiento, como quieras llamarlo. Los ricos eran demasiado ricos; los pobres, demasiado pobres. Así empiezan siempre estas cosas.

El caso es que acabó en guerra. Por aquel entonces, el mundo entero se dividía en dos partes: una formada por los países capitalistas y otra, por los comunistas. Los dos soñaban con sobrevivir al otro e intentaban desgastarlo. No había un solo conflicto en que uno de estos bloques no apoyara a un bando, y entonces el otro bloque, de inmediato, apoyaba al otro.

«Los ricos eran demasiado ricos, los pobres, demasiado pobres. Así

empiezan siempre estas cosas.»

Así que otros países se implicaron y el conflicto creció y creció. Creció tanto que, al final, ninguno de los dos bandos podía ganar. Y entonces se decidió aplicar una solución literalmente salomónica: partir Corea en dos. Una mitad para cada bando. Otra cosa que también quedó partida por la mitad.

Nosotros estábamos en la mitad del norte, la comunista.

Y no voy a meterme en política, eso me interesa cero, pero enseguida quedó claro que estábamos en la mitad «mala». Al menos, en la más pobre. Y triste. Era, aún es, una dictadura salvaje. Así que, cuando te digo que vivía en un pueblo pobre, quizá debería decir miserable.

Tanto que, un tiempo después de perder a mis abuelos y a mi hermano, mis padres decidieron hacer lo que tantos otros: irse a Corea del Sur, que desde allí parecía tan próspera y moderna.

Pero marcharse de allí no es tan fácil como a ti te es viajar, querida amiga. Tú puedes subirte a un avión y plantarte donde quieras en unas pocas horas. Nosotros, todos los ciudadanos del norte, teníamos prohibido salir. Y, por si se nos ocurría, al final de la guerra habían creado en la frontera una franja de tierra de tres kilómetros llena de minas y siempre muy vigilada; un impenetrable terreno de nadie para asegurarse de que las dos Coreas quedaran bien separadas.

Era imposible escapar por allí. Aun así, muchos conseguían huir de una Corea a la otra, pero había que recurrir a criminales de muy poco fiar y muy caros que se ocupaban de sacar a la gente de contrabando, pasándola por China.

Como a todos los que intentaban huir, contratar a esa gente nos costó todo lo que teníamos, y más que tendríamos que ir dándoles a medida que nos estableciéramos en el sur, mis padres consiguieran trabajo y ganaran dinero.

Aun así, el riesgo de que algo saliera mal era altísimo.

Y, amiga, seguro que lo has adivinado: a nosotros nos salió mal todo.

Al poco de salir, el ejército nos encontró. Y son muy duros con aquellos a quienes consideran desertores. Abrieron fuego sobre nuestro grupo. Por suerte, los perdimos entre la noche y la espesura, pero muchos no sobrevivieron. Entre ellos, mi padre, que murió acribillado por las balas.

No tuvimos tiempo de llorarlo, ni siquiera de enterrarlo. Los supervivientes ahora estábamos siendo perseguidos, por si no teníamos ya miedo suficiente. Ya no podíamos volver atrás. Más que nunca, estábamos obligados a llegar a Corea del Sur.

Mi madre, mi hermano pequeño y yo seguimos con el resto del grupo. Llegamos a territorio chino. Desde allí, íbamos a viajar unos cuantos días, camuflados, hasta llegar al mar y coger un barco que nos dejaría por fin en el sur.

El problema es que China es aliada de Corea del Norte y, si atrapan a desertores, los devuelven inmediatamente… o algo peor.

Y una horrible noche nos descubrieron a nosotros.

De nuevo tocaba huir. Y, de nuevo, perdimos a gente por el camino. Pese a que, por suerte, esta vez no hubo muertos, cogieron a mi madre. A saber qué oprobios debió de pasar, pero el caso es que acabó de nuevo en el norte. Todo aquel éxodo no le había servido para nada excepto para perder a los suyos. Aunque estoy segura de que se consolaba sabiendo que sus dos hijos habían podido seguir.

Querida amiga, no hace falta que te explique lo miserable que fue el resto del viaje. Yo no tuve ocasión, otra vez, de lamentarme mucho; tenía que cuidar de mi hermano, poco más que un bebé. Era todo lo que él tenía. Y en ese momento yo creía que él era todo lo que me quedaba, así que me juré cuidarlo al precio que fuera.

No hubo más incidentes hasta llegar a Corea del Sur.

Al principio, hasta nos recibieron casi como a héroes. En las dos Coreas, todos los desertores del otro lado son bien recibidos. Les ayuda a vender la idea de que su bando es el bueno.

Aun así, no fueron unos tiempos muy cómodos. Vivimos unos meses en instalaciones del Gobierno para refugiados, que no se distinguen precisamente por sus lujos. Pero no íbamos a quejarnos; era cierto que estábamos mucho mejor que en el norte… o, al menos, que en el pueblito miserable que yo conocía.

Al ser menor, mi hermano acabó en un centro de acogida, un internado. Sé que allí le proporcionan todo lo imprescindible y hasta recibe un poco del cariño que necesita. Aunque a mí me ve como a una traidora.

Y es que un día, en su desconsuelo, le prometí que recuperaríamos a mamá y volveríamos a vivir felices los tres. Y, claro, hasta hoy no he podido cumplirlo.

Lo haré. No sé cómo, pero lo haré.

Pero para eso voy a necesitar grandes cantidades de justo lo que no tengo: dinero.

He decidido que, a la mínima oportunidad, recurriré de nuevo a los contrabandistas de personas, para que, esta vez sí, traigan a mi madre. Sé que no tendré ninguna garantía de que salga bien, pero tampoco hay alternativa.

Mientras tanto, eso supondrá otra de las divisiones en mi vida: sí, estoy con mi hermano, pero él está totalmente resentido conmigo, con la mentirosa de su hermana. Y eso no lo voy a solucionar yendo a visitarlo unas horas y comprándole helados.

Y aquí, amiga mía, tengo que pedirte que intentes comprenderme y no me juzgues.

Porque enseguida me di cuenta de que, sin carrera ni estudios, nunca iba a reunir el dinero suficiente trabajando de camarera o fregando suelos. Así que decidí ganarlo de forma ilegal.

Me hice carterista. Era la única forma de conseguir lo que quería sin hacerle daño a nadie, o, al menos, sin violencia. Odio la violencia. Ya he tenido bastante de eso para toda la vida. Mis víctimas no sufren daños físicos. E incluso si he hecho bien mi «trabajo», para cuando se dan

cuenta, yo ya estoy lejos y no tengo que presenciar su reacción.

«Así que acabé haciendo otra de las cosas que mejor se me dan: salir corriendo. Y no mirar atrás.»

No lo hice bien desde el principio, claro. Pero, por lo visto, sí que debía de tener dotes. Desde luego, se me da muy bien una de las máximas virtudes del carterista: conseguir que nadie se fije en mí.

Soy tan habilidosa que, irónicamente, al poco alguien sí se fijó en mí: Jang Deok-su, un pequeño jefe criminal. Me vio actuar, le caí bien y al poco me adoptó en su grupo de pequeños criminales callejeros.

Es curioso, porque somos completamente opuestos: es grande, ruidoso, le gusta ser siempre el centro de atención. Desde luego, alguien que quiere pasar desapercibido no se tatúa una serpiente que le recorre todo el cuerpo hasta salirle la cabeza del animal por el cuello.

El caso es que empecé a trabajar para él. Se llevaba buena parte de lo que yo conseguía, pero, a cambio, obtuve su protección y ayuda, cosa que en el salvaje mundo del crimen de Corea es necesario.

Pasé un tiempo así, robando, ahorrando lo que podía.

Pero un día no pude más.

Por favor, amiga, no me pidas detalles.

Basta con decir que llegó un momento en que yo ya no estaba dispuesta a dar a Jang Deok-su algunas de las cosas que me pedía a cambio de su protección. Y no me estoy refiriendo al dinero.

Así que acabé haciendo otra de las cosas que mejor se me dan: salir corriendo. Y no mirar atrás.

Por así decirlo, me establecí por mi cuenta. Hoy hago lo mismo que antes, pero completamente sola. Por mí, perfecto.

No necesito ni echo de menos a nadie. O, mejor dicho, los únicos a los

que necesito y echo de menos son dos: uno está resentido conmigo y apenas me habla, y la otra se encuentra a inalcanzables kilómetros en este país-que-son-dos-países, separados por tres kilómetros de minas antipersona.

Mi único objetivo es conseguir el suficiente dinero como para poder traer a mi madre. Nada más me importa.

Aunque a veces sí que me vendría bien algo de compañía, abrirme un poco a otros.

Y por eso estoy haciendo este ejercicio. Lo vi en un libro: me imagino escribiendo una carta a una amiga, explicándole quién y cómo soy.

Es solo un ejercicio, claro. En realidad, no hay carta, no hay amiga. Era una prueba para intentar abrirme más al mundo.

Creo que no me ha salido muy bien.

Da igual. Ahora tengo que dejarme de tonterías y concentrarme. Llevo horas aquí, esperando a alguien, y por fin ha aparecido.

Y es que necesito dinero ya. Se me ocurrió que un buen lugar donde practicar mi, digamos, profesión sería aquí, en una sala de apuestas. Claro que pasan muchos perdedores que salen sin nada, pero también unos cuantos ganadores. Estos últimos no han tenido que trabajar mucho para conseguir el dinero, ¿verdad? No me sentiré muy culpable quitándoselo.

Ya había visto antes a ese que corrió hacia mí sin mirar. Iba muy contento. Debía de haber ganado. Me he colocado en mitad de su camino. El choque era inevitable. Solo he necesitado un segundo para hacerme con su cartera. Un pequeño corte mientras estaba distraído, y listos.

Casi me ha sabido mal. Después de topar conmigo, se ha detenido a recoger el refresco que llevaba en las manos y me lo ha devuelto. Y eso que otros hombres lo perseguían. Me da la impresión de que no está en una situación mucho mejor que la mía.

«Claro que pasan muchos perdedores que salen sin nada, pero también unos cuantos ganadores.»

En fin; lo hecho, hecho está.

Y ahora perdóname: tengo que dejarte.

He de salir corriendo.

OH IL-NAM

Jugador número 001

El dinero.

El dinero.

Siempre el dinero.

Unos piensan que es una condena. Otros, una salvación.

Yo sé lo que de verdad es el dinero: una trampa.

Piensas en el dinero para ganar dinero y poder dejar de pensar en el dinero.

Pero, en cuanto lo tienes, piensas aún más en él.

¿Dónde estaba?

Ah, sí.

Recuerdo unos cuantos momentos felices en mi vida. Y todos fueron antes del dinero.

«Yo sé lo que de verdad es el dinero: una trampa.»

Recuerdo a un niño que jugaba con sus amigos en las calles del barrio obrero de Ssangmun-dong.

Las canicas. El tira y afloja. El juego del calamar. Y tantos otros.

Recuerdo mi casa, muy parecida a todas las demás de la zona. Pequeña. Humilde. Y feliz. Con unos padres que nunca iban sobrados de dinero, pero que trabajaban honradamente y se encargaron de que nunca nos faltara de nada.

Quizá hoy dirían que mis padres eran muy estrictos. Pero no es así. Eran personas responsables que enseñaban a sus hijos a serlo también. Personas que, a pesar de todo y con el sudor de su frente, consiguieron pagarme los estudios en la universidad.

Porque vieron en mí un potencial.

Ya desde pequeño, por qué no reconocerlo, yo era bueno con los números.

Y así, en mi adolescencia descubrí una gran verdad.

Lo mismo que de niño me hacía ganar a mis amigos sus canicas iba a conseguirme una gran posición en la vida. Iba a conseguirme dinero.

E iba a hacerme feliz.

¿Verdad?

La vida es dura, dicen.

Para mi generación lo fue más aún.

Hubo una guerra mundial. Era la segunda.

Yo creía que era imposible que sucediera de nuevo.

A fin de cuentas, muchos habían vivido la primera, y ¿quién iba a querer repetir algo así?

En mi país fue peor que en otros lugares.

Después de todo el sufrimiento, quedó dividido en dos.

Los del norte, apoyados por los chinos y por lo que hoy es Rusia, que, por entonces, en versión más grande aún, se llamaba Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas. (¿Por qué un país tan grande tendría que conformarse con un nombre corto?).

A los del sur nos apoyaban los grandes países de Occidente, aquellos

en los que mandan los mercados, los capitalistas.

Y yo descubrí que, siendo bueno en números, también lo era en capitalismo.

Fueron tiempos muy duros. Siempre lo son después de una guerra.

Hubo hambre, hubo escaseces, hubo muchas familias que tuvieron que salir adelante sin un hijo o sin un marido o sin un padre.

Y sin dinero.

Pero yo tenía dinero.

Porque en los escenarios después de la batalla es muy fácil conseguirlo si sabes cómo.

Creé negocios. Fueron bien.

Y entonces descubrí que, si tú tienes dinero y otros no, puedes prestarles un poco. Y a cambio ellos te devuelven aún más dinero.

Es decir, me hice prestamista. Viví modestamente e invertí todo lo que tenía en ganar más aún.

Mi fortuna creció tan rápido como mi hijo. Pero cuando mi hijo creció lo suficiente se fue, como deben hacer los hijos. Mi fortuna, sin embargo, no se fue, siguió creciendo.

«Y entonces descubrí que, si tú tienes dinero y otros no, puedes prestarles un poco. Y a cambio ellos te devuelven aún más dinero.»

Algunos me acusaban de usurero. De ser malo.

Me daba igual.

Los malos eran ellos.

Todos.

Vaya. He vuelto a perder el hilo.

Últimamente me pasa mucho.

Te estaba contando que los malos eran ellos. Todos.

Lo vi enseguida.

Hay quienes tienen la ridícula idea de que en el fondo todos somos buenos, que solo hay que rascar un poco para verlo.

Yo pienso lo contrario. Y no hay que rascar nada.

La gente es buena mientras habla de cosas que en el fondo no le incumben.

Y todos se vuelven malos en cuanto algo afecta mínimamente a sus intereses.

«Hay que ayudar a los demás», te dicen. «Sí, mientras ayudar no me moleste, no me importune, no interfiera en mi vida», contestamos todos.

Tienes que mirar por ti mismo porque nadie va a hacerlo por ti.

Y, si todo el mundo es malo en el fondo, ¿por qué tendrías que ayudarlos en primer lugar? ¿No es más lógico usarlos, aprovecharte de ellos cuanto puedas, desecharlos cuando acabes?

Pero no fue eso lo que me decidió a crear mi obra, aquello por lo que seré recordado más allá de mi muerte; no por todos, claro, sino por los pocos que la conocen. Mi legado.

No, no fue mi desprecio por la gente lo que me hizo poner los juegos en marcha.

Fue, aún más sencillo, el aburrimiento. El sencillo y puro aburrimiento.

Cuando no tienes nada, todo lo que consigues es una alegría, un estímulo para intentar conseguir más.

Cuando estás al pie de la escalera sueñas con el majestuoso paisaje que te encontrarás arriba.

Y, cuando llegas, sí, lo disfrutas. Por un tiempo. Y después de verlo un rato, te cansas.

Y después de cansarte, te aburres.

Lo mismo le sucedía a mis… iba a decir amigos, pero no soy hombre

de amigos. A mis conocidos. Mis clientes. Como quieras llamarlos. Gente que también había llegado a lo alto de la escalera y ahora se preguntaba si no había nada más, ansiaba un nuevo objetivo, algo nuevo que conquistar.

Entonces tuve la idea de los juegos. Se la propuse a ellos. Les gustó. Y enseguida nos pusimos manos a la obra.

Ya conoces mi idea de que todo el mundo es malo. Y mis amigos más. Mis amigos son los peores de todos.

«¿Por qué no usar a la gente para divertirnos? ¿Por qué no poner al límite su codicia, su egoísmo? ¿Por qué no ver hasta dónde son capaces de llegar solo por dinero?»

¿Por qué no usar a la gente para divertirnos? ¿Por qué no poner al límite su codicia, su egoísmo? ¿Por qué no ver hasta dónde son capaces de llegar solo por dinero?

No íbamos a obligar a nadie a participar en los juegos. No íbamos a engañarlos. Sabrían perfectamente lo que podían ganar. Y lo conseguirían o morirían en el intento. Se llevarían un gran premio, pero solo después de haber dado lo peor de sí mismos.

Y nosotros, mis amigos y yo, apostaríamos. Intentaríamos adivinar quién de los participantes sería el mejor en dar lo peor.

Ya lo decían los antiguos romanos: el hombre es un lobo para el hombre.

Mis amigos y yo crearíamos la mayor jauría jamás vista.

Y nos divertiríamos por el camino.

Era, por supuesto, una idea atroz. Tan atroz que, por supuesto, triunfó enseguida.

Primero aquí. Después en otros países. Finalmente, en todo el mundo.

Una jauría de lobos enloquecidos corría por el planeta, y era todo creación nuestra.

A fin de cuentas, ¿qué importa? Solo es un juego.

Perdóname de nuevo. Es mi cabeza.

Se me ha metido un intruso en la cabeza que no me deja pensar bien.

Empezó con jaquecas, cada vez más numerosas, constantes. Con una debilidad que nunca abandonaba mi cuerpo.

«Quiero pedirle que disfrute de lo que ha ganado tan justamente.»

El intruso se escondía dentro de mí.

Pero yo tengo dinero, ¿recuerdas?

Pude pagar a los mejores médicos para que me exploraran, me examinaran, vieran qué era lo que había dentro de mí usando poderosas armas hechas de luz y de sonido, estudiando los ecos en mi interior, penetrando en mi carne con rayos tan finos que son invisibles.

Pagué a los mejores médicos para que cazaran al intruso dentro de mí.

El intruso era un cáncer que crecía en mi cerebro, como un pájaro joven, como una serpiente, en su nido, alimentándose de todo lo que lo rodea.

Y un día la serpiente se rio dentro de mí, y su risa rebotó dentro de mi cabeza y oí su eco burlón.

«Tu dinero te ha servido para encontrarme —me dijo—. Pero no va a sacarme de ti.»

Los médicos me dijeron que tenía un cáncer cerebral.

Que no me quedaba mucho.

«Vamos a vivir juntos —continuó la serpiente—. Vamos a morir juntos.»

Y así estoy ahora. Confinado en una cama, esperando el final. Mirando al mundo desde arriba. Viendo sus miserias.

Tuve un último deseo. Llámalo el capricho de alguien a quien se le acaba el tiempo. Quise ver de cerca, participar en los juegos que había creado.

Al principio no fue tan emocionante como esperaba. A fin de cuentas, si no me interesaban mis compañeros de juegos, menos aún me interesaría presenciar qué hacían.

Puedes meterte en el hormiguero, pero difícilmente tendrás una hormiga favorita.

Entonces conocí a Seong Gi-hun. Me mostró su corazón. Me ayudó siempre que pudo, incluso cuando no le convenía.

Y por eso estoy esperando ahora su llegada.

Ahí viene, oigo sus pasos.

Quiero pedirle que disfrute de lo que ha ganado tan justamente.

Pero, sobre todo, quiero explicarme.

Quizá lo comprenda, quizá no.

Ojalá comprenda que ha sido solo un juego.

Y que, de nuevo como decían los romanos: lo que no te mata te hace más fuerte.

En *El juego del calamar* , las pruebas son tan importantes y evolucionan de forma tan compleja como los propios personajes y la historia.

Por supuesto, esto no es una gran revelación. Pero sí resulta espectacular ver como en internet hay tantos *posts* , entradas de blog, tuits, tiktoks, etc. dedicados a analizar las reglas de las pruebas y buscar maneras para ganarlas como los hay sobre Seong Gi-hun u Oh Il-nam.

Además, como los personajes, los juegos también evolucionan; están diseñados para ser cada vez más crueles. No en el sentido de crear más víctimas (en eso, el primero se lleva la palma, con más de doscientos muertos), sino en el de exigir que, para ganarlos, los jugadores deban tener cada vez menos escrúpulos.

En las primeras pruebas cada uno ha de concentrarse en ganar, sin necesidad de preocuparse por los demás.

En las siguientes, se establecen equipos y, para ganar, tienes que ser responsable de que los miembros del otro equipo mueran, pero puedes justificarte con que solo estás ayudando a tus compañeros.

Y, por fin, en los últimos juegos, te ves forzado a acabar directamente con otras personas…, a veces incluso con tus propios compañeros de equipo.

Como es sabido, las pruebas están inspiradas en juegos infantiles coreanos. Algunos son iguales en el mundo entero (como el del tira y afloja), mientras que otros en Occidente nos parecen casi marcianos

(véase el propio juego del calamar).

En estas páginas nos dedicaremos a analizarlos uno a uno; sus reglas, estrategias y, sí, también la formas en que podríamos haberlos ganado. Aunque, por supuesto, es mucho más fácil encontrar buenas estrategias cuando tienes todo el tiempo del mundo y a millones de fans en las redes dedicándose a buscarlas. Los personajes de la serie, claro está, no disponen de ninguna de las dos cosas…

Juego 0

Ddakji

Aunque oficialmente no forma parte de las pruebas del calamar, es el juego infantil mediante el que el reclutador pone a prueba a los candidatos, y merece un apartado propio.

Lo primero que observamos de este juego es que nos recuerda a los tazos, ya que se trata de lanzar una ficha —en este caso, un sobre hecho con dos hojas de papel— sobre otra y hacer que, con el impacto, se dé la vuelta.

(Los tazos son un juego de origen hawaiano al que se juega con fichas redondas, y que se hizo muy popular en todo el mundo hace unos cuantos años).

Las reglas

Las reglas básicas del *ddakji* son muy simples. Cada jugador tiene una ficha. Por turnos, uno deja su ficha en el suelo y el otro lanza la suya para que choque con la del oponente y del golpe la levante al aire; si, al caer de nuevo, la ficha golpeada se da la vuelta y cae del otro lado, el que ha lanzado gana. Si la ficha ha quedado del mismo lado que estaba, pierde.

Se puede jugar a cuantos lanzamientos se desee, y el ganador será

quien haya tenido más aciertos. De forma alternativa, puede establecerse un objetivo antes de empezar y jugar al mejor de cinco (o cualquier otra cantidad).

En *El juego del calamar* , cada vez que un jugador acierta, recibe una cantidad de dinero del otro; si no le queda dinero, tiene que ofrecerse para recibir un bofetón.

Por tentador que resulte, nosotros no recomendamos jugar a esta última modalidad con tus amigos… sobre todo si quieres que después del juego sigan siendo tus amigos.

Cómo hacer una ficha de *ddakji*

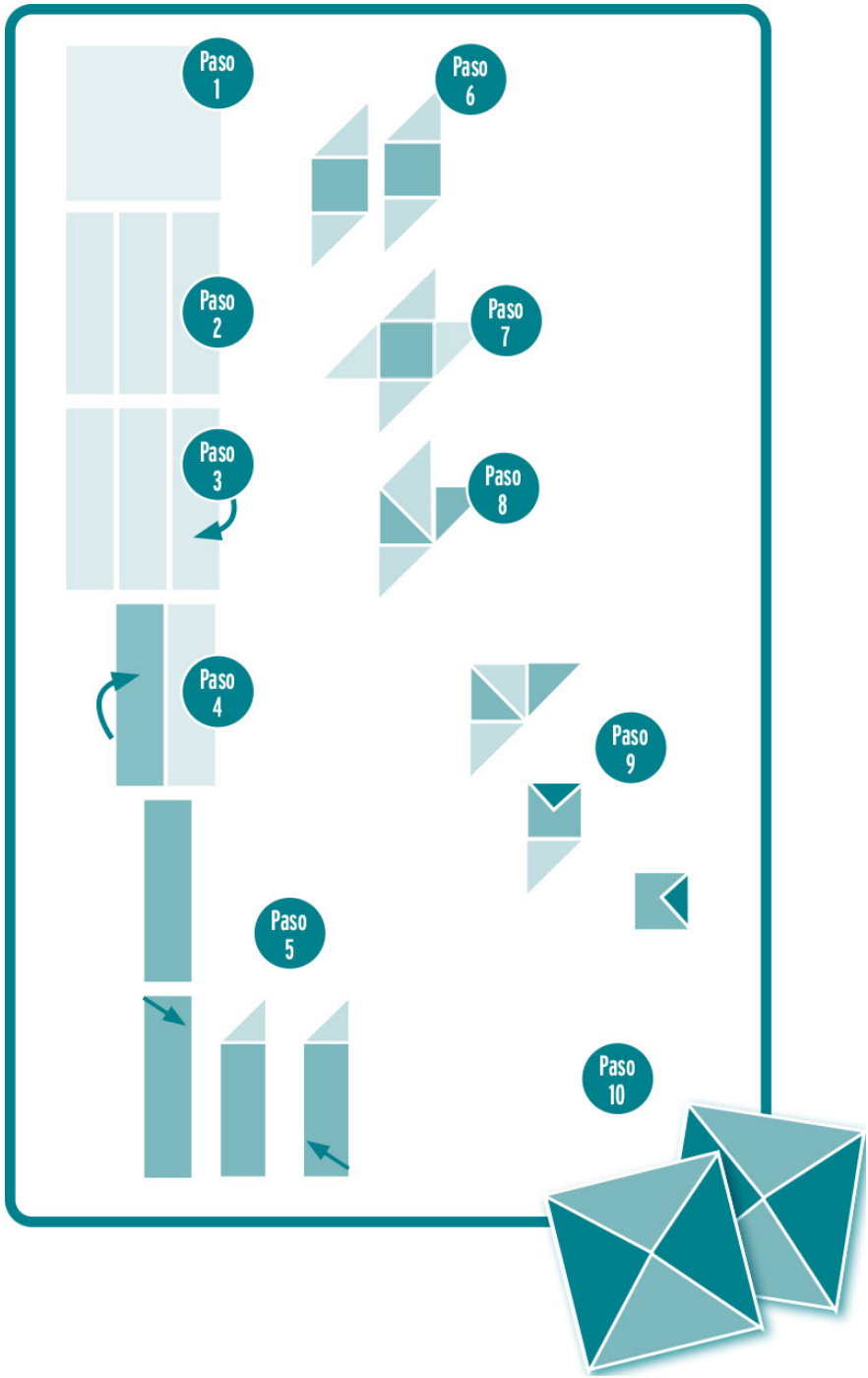
Necesitarás dos hojas de papel DIN-A4 (el tamaño normal de un folio; mejor que sea un poco grueso), unas tijeras y una regla.

1. Coge dos hojas y recorta en cada una un cuadrado de 21 x 21 cm.
2. Traza dos líneas verticales, de forma que el cuadrado quede dividido en tres rectángulos verticales de 7 cm de ancho cada uno.
3. Ayudándote con la regla, dobla hacia dentro el trozo de la derecha, de modo que cubra el trozo del centro.
4. De nuevo con la regla, dobla el trozo de la izquierda también hacia el centro, de forma que quede encima de los otros dos.
5. Dobla una punta para que forme un triángulo que quede por encima. Después dobla la otra punta igualmente pero haciendo el triángulo al revés (si el otro tiene la punta hacia arriba, que este la tenga hacia abajo).
6. Ahora dobla ambos triángulos hacia dentro. El resultado será un cuadrado con una línea diagonal de un extremo al otro.
7. Repite los pasos 1 a 6 con la otra hoja de papel.
8. Coloca un papel sobre el otro, uno en posición horizontal y el otro vertical, como si estuvieras construyendo una cruz (aunque el resultado tendrá más bien una forma parecida a un molinillo).
9. Ve cerrando los triángulos hacia el centro: primero el de la izquierda, después el de arriba, el de la derecha y el de abajo.

Mete la punta de este último hacia dentro, de forma que la ficha quede como una pieza cerrada.

10. Ya tienes tu ficha de *ddakji* . Quizá a la primera te quede muy blanda; si es así, prueba a hacerla de nuevo doblando las hojas con más fuerza.

Recuerda: en el *ddakji* es tan importante hacer buenos lanzamientos como saber construirse una ficha muy sólida.


Paso 1
Paso 2
Paso 3
Paso 4
Paso 5
Paso 6
Paso 7
Paso 8
Paso 9
Paso 10

Cómo ganar

Hagas lo que hagas, vas a tener que entrenar bastante antes de dominar los lanzamientos.

Sin embargo, existe un truco que te dará ventaja si quien juega contigo no lo sabe.

Parecería que, para conseguir darle con más fuerza a la ficha del contrario, tienes que lanzar la tuya «de punta». Pero en realidad, debes hacer lo contrario: lanzarla de forma que sea la parte plana la que golpee.

Asimismo, hay que analizar el *ddakji* del contrario. Uno más plano tiene más posibilidades de moverse si se le da en las esquinas, mientras que uno más grueso lo hará si se lo golpea en el centro.

Si sigues este truco, y tras mucha práctica, tendrás más posibilidades de ganar. Aunque no te engañaremos: ¡sigue siendo muy difícil!

Juego 1

Luz roja, luz verde

El primer juego del calamar verdadero te resultará muy conocido, ya que es casi exactamente igual a nuestro escondite inglés.

Por supuesto, en este caso, se juega con una muñeca gigante que controla los movimientos de los jugadores mediante cámaras en los ojos y que ya se ha convertido en todo un icono de la serie, dada su mezcla de aspecto infantil y maldad.

Las reglas

Se juega en un terreno de más o menos el largo de un campo de fútbol (así lo han calculado muchos fans de la serie), es decir, entre 90 y 120 metros de largo. En una punta está la muñeca, y en la otra todos los concursantes.

El objetivo de los jugadores es correr y llegar a la línea de meta, que se encuentra a la altura de la muñeca, antes de que pasen cinco minutos.

No se trata de ser el primero; se trata de llegar. No importa en qué posición.

Los jugadores solo pueden moverse mientras la muñeca habla, pronunciando una y otra vez la frase «Luz roja, luz verde, ya puedes correr y parar». Cuando acaba de decirla, los jugadores han de quedarse totalmente quietos. El mínimo movimiento mientras la muñeca está en silencio es penalizado con la expulsión del jugador (y con eso nos referimos a expulsión del juego… y de la vida).

Para que la prueba resulte más difícil, la muñeca dice la frase cada vez a una velocidad un poco diferente, y también cambia el intervalo de silencio entre frases.

Con todo, el verdadero enemigo es el tiempo total de juego. Cinco minutos, con interrupciones constantes, no es mucho tiempo para recorrer tanta distancia.

Quiénes ganan y pierden en la serie

Aunque este es el juego con más perdedores (sobrepasan los doscientos), todos los personajes principales llegan a la meta y pasan al siguiente juego.

Cómo ganar

Aparte de tener que ser rápido y saber frenar de inmediato, el mayor obstáculo para el jugador lo constituye el resto de los participantes, que pueden interponerse en tu trayectoria, intentar detenerte o distraerte y, en general, impedir que avances en línea recta.

Lo principal es evitar que las cámaras en los ojos de la muñeca detecten que te estás moviendo cuando no toca. Para ello, como bien le

recomienda Cho Sang-woo a Seong Gi-hun en la serie, lo mejor es colocarse justo detrás de otro participante, de forma que este te tape… y, si se da el caso, que sea él quien reciba los disparos.

Aunque, como vemos, el terreno también está lleno de guardas por todas partes, así que mejor no confiarse mucho.

Quizá por eso, la estrategia contraria puede ser más productiva: mantente lo más pegado posible a uno de los bordes del campo, así no tendrás que preocuparte por la gente que tengas a uno de tus lados, reduciendo a la mitad la posibilidad de que alguien te impida avanzar.

O a menos de la mitad, porque la psicología nos indica que, en casos similares, la mayoría prefiere mantenerse lo máximo en el centro del terreno.

Eso sí, como contrapartida, serás muy visible para la muñeca, así que debes asegurarte de frenar siempre muy en seco. Si bien el tiempo no sobra, vale la pena empezar a hacerlo más o menos a mitad de la frase y no esperar al último segundo.

Juego 2

Ppopgi

Ppopgi es el nombre de las galletas azucaradas que vemos en la serie. Como tantas otras cosas en *El juego del calamar* , eran una tradición coreana perdida que, gracias a su aparición aquí, ha vuelto con fuerza… y esta vez en el mundo entero.

Los escolares solían comprarlas a vendedores callejeros. Este les proponía un juego: si eran capaces de comerse una sin romper el dibujo del centro, les regalaba otra, y así hasta que el niño no lo consiguiera. Cada vez le ofrecía una con un dibujo más complicado.

Cómo hacer una galleta *ppopgi*

¿A que no esperabas ver una receta en un libro como este? Pues te equivocabas. Si te gusta lo dulce, cocinar o simplemente triunfar en las fiestas, no lo dudes: son bastante fáciles de hacer.

Ingredientes y utensilios:

Para hacer 4 o 5 galletas:

6 cucharadas de azúcar blanco

1/4 de cucharadita rasa de bicarbonato

Una cuchara de madera

Papel de horno

☐ Un rodillo de amasar

☐ Un cortapastas

Instrucciones:

1. Pon el azúcar en un cazo a fuego lento hasta que se caramelice. No dejes que se queme, porque el azúcar se volvería amargo.
2. Añade el bicarbonato con cuidado (hará burbujas que podrían quemarte) y revuelve la mezcla.
3. Mientras el caramelo sigue burbujeando, viértelo sobre papel de horno, dividiendo la masa en 4 o 5 galletas. Colócales encima otra hoja de papel de horno y aplasta con el rodillo hasta que queden finas como en la serie.
4. Antes de que el caramelo se endurezca, usa el cortapastas para dibujar las formas que desees sin cortar las galletas (empléalo suavemente para marcar la forma).

¡Ánimo! Estamos bastante seguros de que, aunque a la primera no te queden perfectas, nadie va a matarte…

Las reglas

Inspiradas en lo que hacían los vendedores callejeros, en la serie se simplifican: cada jugador debe elegir uno de los cuatro dibujos centrales. Teniendo en cuenta que no saben cómo será la prueba, tampoco saben que les convienen las formas más sencillas.

Junto a la galleta, se les entrega una aguja, y tienen diez minutos para recortar el dibujo central sin romperlo.

Quiénes ganan y pierden en la serie

Al igual que en el juego anterior, todos los personajes principales acaban superando la prueba.

Cómo ganar

En la serie queda claro que se aceptan soluciones creativas mientras se alcance el resultado (se hace difícil imaginar que, con tanta vigilancia, los guardas no las hayan visto).

Por tanto, una solución válida es calentar la aguja para que corte mejor la galleta, y la otra es lamerla de forma que se ablande y resulte más fácil separar la figura.

No obstante, si seguimos fielmente las reglas, la solución más «fácil» (que aun así, de nuevo, es todo menos fácil) consiste en arrancar primero los trozos más grandes de los bordes y después reseguir el dibujo central mediante pequeños mordisquitos con los dientes frontales.

Por supuesto, antes de eso, el primer paso es elegir las formas más fáciles, las que tengan menos ángulos y sean más rectas. Este sería el orden de menor a mayor dificultad: triángulo, círculo, estrella y paraguas. Con todo, recuerda que los concursantes tuvieron que elegir la forma sin saber para qué era…

Juego 2B

La pelea nocturna

Al igual que el juego del *ddakji* , esta no es oficialmente una de las pruebas, pero la mayoría de los fans la incluyen entre ellas. A fin de cuentas, ha sido tramada por el Líder, el objetivo es acabar con los más débiles y los perdedores se consideran «eliminados».

Las reglas

En este caso, evidentemente, la única regla es que no las hay. Y el objetivo es sobrevivir. Todo vale para conseguirlo.

Quiénes ganan y pierden en la serie

Una vez más, todos los principales personajes sobreviven; en este caso, porque se ayudan unos a otros.

Cómo ganar

En una situación como esta (o similar), hay consejos básicos de supervivencia que pueden resultar muy útiles. Algunos de ellos:

Es muy arriesgado sobrevivir por uno mismo. De ser posible, hay que hacer aliados antes. Ayudar a otros puede dar muy buenos frutos. Pero ten cuidado, porque en circunstancias así también puedes encontrar a unos cuantos traidores.

Si todo está a oscuras, date unos pocos segundos para cerrar los ojos fuertemente y volver a abrirlos. Eso acelerará el que tu visión se adapte y veas un poco más.

Lo que hace el anciano Oh Il-nam es, de hecho, una gran idea: busca subirte al lugar más alto que encuentres. La idea es que, si vienen a por ti, tendrán que subir o trepar ellos también, y eso te dará ventaja para repeler el ataque, ya que tú estarás más seguro en tu superficie.

Aunque resulte contraintuitivo porque parece que cuanto más espacio tengas para correr, mejor, en realidad te conviene estar de espaldas a una esquina. Cierto, la huida será más difícil, pero así tendrás dos flancos menos que cubrir (sobre todo el trasero, que es el más difícil) y podrás concentrarte más en lo que venga por el otro lado y de frente.

Juego 3

Tira y afloja

El tercer juego es perfectamente conocido en Occidente. De hecho, está considerado uno de los deportes más antiguos del mundo; se practicaba ya en el antiguo Egipto. Tiene una gran tradición, sobre todo en Gran Bretaña, y hasta fue deporte olímpico entre 1900 y 1920. La versión coreana se conoce como *jul parigi* .

Aparentemente, lo único que cuenta en esta prueba es la fuerza, aunque —como vemos en la serie— la estrategia correcta puede conseguir que gane el equipo más habilidoso aunque en principio parezca inferior.

Las reglas

Aunque hay muchas variantes, las más habituales son:

- Los equipos tienen nueve miembros cada uno, ocho que participan y otro que, desde fuera, les marca el ritmo (en la serie los equipos son de diez y no hay jugador externo). Como en el boxeo, existen categorías según el peso de los participantes, y, lógicamente, no pueden enfrentarse equipos de categorías diferentes.

- Ha de dibujarse una línea en el terreno de juego, que marcará el centro de este. Un equipo se coloca a 4 metros de la línea en una dirección y el otro a otros 4 en la dirección contraria, todos mirando hacia la línea central, de forma que quedan enfrentados (en la serie, para mayor efecto dramático, juegan en plataformas a una gran altura, con los equipos separados por un abismo).

- Todos los jugadores agarran una cuerda de 11 cm de grosor y 33,5

m de largo. Cuando se da la salida, ambos equipos han de tirar de la cuerda hacia sí, intentando arrastrar a los otros hasta la línea central. Vence el equipo que consigue que el más adelantado de los contrarios se vea forzado a pisar la línea central o más allá (en la serie, los perdedores caen al vacío cuando una guillotina corta la cuerda).

Es obligatorio que los jugadores agarren la cuerda y se la pasen por debajo de una axila. No se permiten posturas como poner el codo por debajo de la altura de las rodillas.

Las partidas acostumbran a celebrarse al mejor de tres (en la serie, claro, se hace solo una vez: los perdedores mueren).

Por supuesto, cuando se juega por diversión, no importa que la cuerda sea de la medida exacta o que las líneas estén a 4 metros; ni siquiera que haya el mismo número de participantes en cada equipo, mientras queden igualados en general.

Quiénes ganan y pierden en la serie

Ya que tanto el equipo de los «buenos» como el de los «malos» forman sus propios grupos y permanecen unidos, todos sobreviven a la prueba. ¡De no ser así, la serie acabaría mucho antes!

Cómo ganar

En este caso, las estrategias son justo las que dice Oh Il-nam en la serie y la que improvisa Cho Sang-woo durante el juego.

El líder del equipo (el que está delante) ha de ser firme y decidido. Es el único miembro al que los otros le ven el rostro, y si parece débil o delata desconfianza los animará psicológicamente.

El último miembro, el de detrás de todo, ha de ser muy fuerte y confiable (en la serie eligen a Abdul Ali) porque es la última línea de resistencia. Por cierto, y aunque hoy está prohibido, este último podía, en vez de sujetar la cuerda, atársela a la cintura, lo que favorecía a su fuerza. Quizá, si juegas tú, el otro equipo no sepa que ahora no se puede hacer así…

Tener siempre los pies rectos y hacia delante, para mantener mejor el equilibrio.

También para resistir más, conviene que un jugador se coloque un poco a la izquierda de la cuerda, el siguiente a la derecha, el siguiente de nuevo a la izquierda, etc.

Durante los primeros segundos, el mejor objetivo es no intentar ganar sino resistir, no moverse. Para eso, lo ideal es estirarse al máximo hacia atrás, con el estómago hacia arriba y hasta ver al jugador que se tenga detrás. Si el otro equipo no conoce este truco, se desanimarán al ver que no hay forma de moveros y acabarán bajando su intensidad, momento en que tu equipo ha de aprovechar para tirar con todas sus fuerzas.

La clave para vencer es aprovechar ese momento de debilidad del adversario y hacerles romper el ritmo. En la serie, a medio juego deciden dar unos pasos adelante, de forma que cogen a los otros a contrapié y ganan.

Juego 4

Canicas

Este es otro juego que en Occidente conocemos bien. O deberíamos decir «juegos», en plural, porque, excepcionalmente, en la serie les piden a cada participante que consiga las canicas de su pareja como deseen, siempre que no se empleen medios violentos.

Las reglas
Los jugadores, divididos en equipos de dos, se decantan por uno de estos tres juegos clásicos:

Pares y nones con canicas

En primer lugar, los jugadores deciden quién de los dos tendrá el primer turno y qué se apostarán (puede ser una canica por acierto, o bien todas las que «lleve» el otro en el turno, etc.).

Cada jugador se coloca la cantidad de canicas que desee, entre una y tres, en la palma de la mano, y cierra el puño para que su

oponente no vea cuántas tiene.

El objetivo es adivinar si el número total de canicas entre los dos será par o impar. El jugador al que le toca elige y se anota si ha acertado o no.

En el siguiente turno, los dos vuelven a colocarse en el puño las canicas que deseen, y ahora es el otro jugador quien elige si el número total será par o impar.

Se sigue jugando por turnos hasta que un jugador le haya ganado al otro todas sus canicas.

Tute

Este es un juego muy tradicional y con decenas de variantes. En la serie se juega a una versión muy simplificada.

Se juega sobre tierra. Antes de empezar, hay que hacer un pequeño agujero en el suelo, de forma que en él puedan caber varias canicas cómodamente, y trazar una línea a unos tres metros de distancia de este.

Por turnos, cada jugador lanza una canica desde la línea. El

objetivo es meterla en el agujero o quedar lo más cerca posible.

Cada canica que cae en el agujero cuenta como un punto para el propietario de la canica. Esto es importante porque, al cabo de unas cuantas tiradas, el suelo estará lleno de canicas, y si por error una canica tuya golpea a una del contrario y esta última va a parar al agujero, el punto se lo sigue llevando el dueño, no el que ha tirado. De hecho, eso es exactamente lo que pasa en la serie.

Cuando se han lanzado todas las canicas, quien tenga más canicas dentro del agujero gana y se queda con las del contrario.

Tiro a la raya

Se traza una raya en el suelo, a unos metros de una pared, un

bordillo alto, etc.

Por turnos, cada jugador lanza su canica contra la pared. El objetivo es que quede lo más cerca posible de esta. No importa si no la toca o la toca y rebota, lo que cuenta es la posición final de la canica.

Se hacen tantos turnos como se haya decidido de antemano. Gana quien tiene una canica más cerca de la pared.

Si lo acuerdan antes los jugadores, vale lanzar una canica contra otra ya lanzada para acercarla más o para alejar una del contrario.

Quiénes ganan y pierden en la serie

En este juego se dan las primeras víctimas entre los protagonistas: son **Abdul Ali** , el anciano **Oh Il-nam** y la joven **Ji-yeong** . O eso parece…

Cómo ganar

En primer lugar, hay que decir que en este caso las instrucciones son muy generales. De hecho, aunque el objetivo es hacerse con las canicas del otro sin violencia, nadie les obliga a jugar a las canicas; podrían usar cualquier otro método. O… como señaló alguien en Tik Tok causando gran revuelo, han de hacerse con las del contrario, pero nada les obliga a conservar las suyas propias. Por tanto, solo tendrían que intercambiárselas («yo te doy las mías y tú me das las tuyas»). ¡Los dos ganarían!

Juego 5

El puente de cristal

Esta es la única prueba que no parece inspirada en un juego infantil, aunque podría compararse de forma lejana con uno del tipo de la rayuela. Pero, seguramente, su única razón de ser es que es la más espectacular de todas.

Las reglas

Se juega sobre una pasarela suspendida a una gran altura, formada por dieciocho baldosas, dos a lo ancho y nueve a lo largo. Todas ellas son de vidrio, pero una mitad puede soportar el peso de dos personas, y la otra mitad se romperá con el de una, precipitando al vacío a quien la pise.

El objetivo es cruzar la pasarela y llegar con vida al otro lado.

Participa un jugador cada vez, en el orden establecido previamente.

Quiénes ganan y pierden en la serie

Entre otros jugadores, mueren Kim Si-hyun (el predicador), Jang Deok-su y Han Mi-nyeo. Solo quedan vivos Seong Gi-hun, Cho Sang-woo y Kang Sae-byeok.

Cómo ganar (o no)

Por supuesto, las baldosas no se renuevan después del paso de un jugador, por lo que lo mejor es ser el último en cruzar. Aunque, claro, eso los jugadores no lo saben a la hora de establecer los turnos.

En la serie, cuando uno de los participantes se muestra capaz de distinguir los dos tipos de baldosas a simple vista, apagan algunas luces para que no pueda hacerlo. Y tampoco tienen suficientes objetos pequeños como para tirarlos a las baldosas de delante y ver si suenan diferente. Quizá, si hubiesen podido atar un cordel a uno de ellos y recuperarlo para usarlo de nuevo…

Pero la verdad es que nadie hasta ahora ha encontrado una estrategia útil; el juego es puro azar. El único consejo (muy obvio) es que si es imposible detectar las baldosas buenas, el jugador se concentre en el

otro factor: el tiempo. Más claro aún: no lo pierdas decidiéndote, no te servirá de nada. Salta y que sea lo que Dios quiera.

Juego 6

El juego del calamar

La última prueba, como no podía ser menos, es el juego del calamar que vimos al principio de la serie, y que algunos de los protagonistas recuerdan de su infancia; actualmente no se juega porque está considerado demasiado violento.

En su versión original, se lleva a cabo por equipos de cuatro personas o más, pero en la que vemos al final, los participantes son solo dos, claro.

Las reglas

Antes que nada, se ha de dibujar en el suelo la forma de la ilustración, en un tamaño que no se especifica pero que debe permitir jugar con comodidad.

Los participantes acuerdan (o deciden a suertes) quién hará de «atacante» y quién será «defensor».

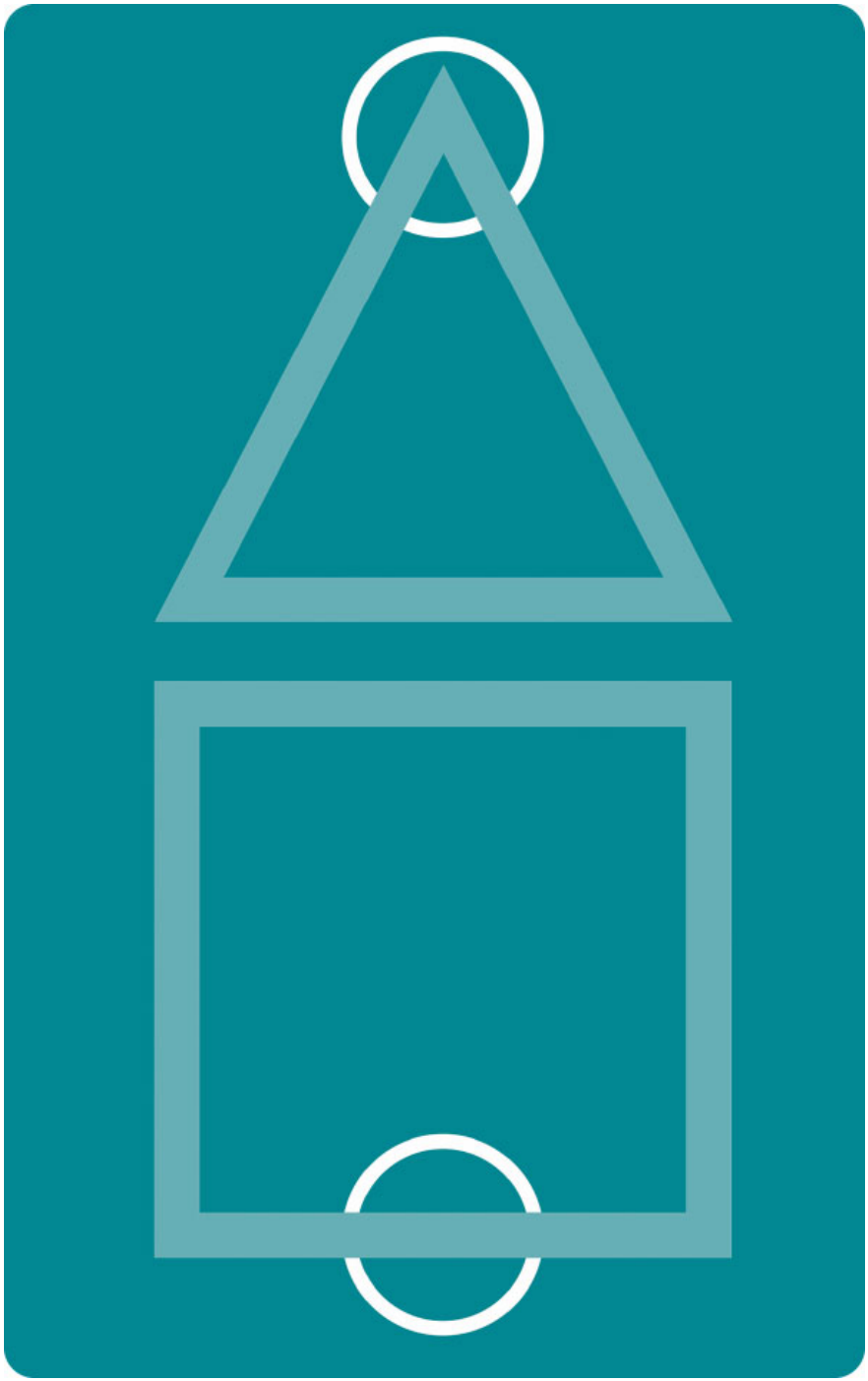
El objetivo del atacante es sortear a la defensa y pisar la cabeza del calamar para ganar. Comienza con un hándicap: debe jugar a la pata coja hasta que alcance el cuello. Cuando lo consigue, ha de

exclamar «Inspector real» (o «Inspector secreto» según la versión inglesa y los subtítulos), y a partir de entonces puede usar los dos pies.

El defensor debe sacar al atacante fuera del dibujo del calamar para ganar.

Los jugadores quedan descalificados y han de retirarse si pisan las líneas del dibujo o son empujados fuera del terreno de juego, y si usan los dos pies antes de estar autorizados (en el caso de los atacantes).

No hay límites de tiempo ni restricciones en cuanto a la violencia que se puede emplear. Todo vale. Si se llega a una situación en que uno de los jugadores no puede continuar (en la serie, si muere), el que quede en pie gana.



Quiénes ganan y pierden en la serie

El ganador de la prueba y del concurso, y único superviviente, es Seong Gi-hun.

Cómo ganar

Es importante tener en cuenta que, en la prueba final, los dos jugadores van armados con cuchillos. Esto lo cambia todo e invalida posibles estrategias según el juego original.

En primer lugar, y de poder elegir, opta siempre por ser defensor. El atacante tendrá que pasar por el espacio mínimo del cuello del calamar, y eso es casi imposible si vas armado.

También ten en cuenta que el atacante, al principio del juego, tiene que ser bueno yendo a la pata coja, cosa que el defensor no necesita.

Si, a pesar de todo, debes hacer de atacante, recuerda que puedes ganar sin llegar a la cabeza del calamar; solo has de empujar a tu oponente fuera del terreno de juego. El lugar ideal para hacerlo es lo más cerca posible de una de las puntas del triángulo, puesto que la superficie es mucho menor, así que atráelo lo antes posible a alguna de las tres, especialmente a la más cercana a la cabeza, ya que allí el defensor esperará que intentes correr al círculo y lo cogerás más por sorpresa.

Un último —y obvio— consejo: ni se te ocurra probar con cuchillos. Prueba si quieres con la versión tradicional infantil, a mano, y aun así no olvides que solo es un juego. Relájate, no te estarás jugando millones de wones. Y, además, ganar mandando a un amigo al hospital no sería muy divertido.

17/9/2021

fue la fecha de estreno de la serie. Todos los increíbles números que ves aquí se dieron ¡en tan solo un mes!

1,8

millones de euros fue el coste de producción de cada episodio, convirtiendo *El juego del calamar* en la serie coreana más cara de la historia.

2009

fue el año en que se acabó de redactar el primer guion de la serie. Desde entonces fue rechazada por numerosas productoras antes de que Netflix le diese por fin «luz verde».

32.841.949

euros. A esto equivalen los 45.600 millones de wones del premio, según el *post* de Netflix.

Cientos

de figurantes en escena durante el juego de luz roja, luz verde. En su búsqueda de máximo realismo, el creador y director de la serie, Hwang Dong-hyuk, se negó a añadirlos por ordenador: todos los personajes que vemos estaban allí.

0,00038

%

eran las posibilidades de ganar del primer concursante en el juego de las baldosas.

2,24

millones de euros es el total que se dice que cobró Lee Jung-jae (Seong Gi-hun) por participar en la serie. Aun así no llegó a superar los 361 000 euros que ganó Kim Soo-hyun por cada episodio de *It's Okay to Not Be Okay* .

4.000

llamadas al día fueron las que recibió el dueño del teléfono que salía en la tarjeta de visita del reclutador de los juegos. Desde entonces Netflix lo ha borrado, hoy se ve uno falso.

7.800

%

ha sido el aumento en ventas de las zapatillas Vans que usan los concursantes en la serie.

30

céntimos de euro es el equivalente de los 456 wones que donaron miles de fans de la serie tras descubrir que el número de cuenta que sale era el real de uno de los productores. Desde entonces lo ha cambiado.

Medio billón

de dólares es lo que Netflix destinará a nuevas series coreanas tras el éxito de *El juego del calamar* . «Las series más auténticas son las que mejor viajan», dice la productora.

20.000.000

de *followers* son los que alcanzó Jung Ho-yeon (Kang Sae-byeok) en Instagram en menos de un mes tras el estreno de la serie. Antes tenía 400 000 debido a su trabajo como modelo.

27.200

millones de euros reclama la compañía coreana SK Broadband, afirmando que es lo que les ha costado el aumento del tráfico en internet de Netflix, que se ha multiplicado por 24 debido al éxito principalmente de *El juego del calamar* .

6

dientes fueron los que se le cayeron al creador de la serie, Hwang Dong-hyuk, debido al estrés de escribir y dirigir cada episodio.

millones de espectadores habían visto ya la serie tan solo un mes después de su estreno (hasta entonces el récord eran los 82 millones de *Los Bridgerton*). Increíblemente, esta cifra fue superada poco después por la tercera temporada de *You* .

Uno de los signos de que tu serie está triunfando es que la acusen de plagio.

No necesariamente se hace con mala intención. Hoy en día, la cantidad de historias que se cuentan en todo el mundo en series, novelas, películas, cómics, videojuegos, redes… no tiene comparación. Cada día ven la luz miles y miles de relatos, y a cada uno de nosotros solo nos llega una fracción mínima.

En este contexto, es imposible evitar que unas nos recuerden a otras, se parezcan más o menos.

Por supuesto, hay casos en que esto no es casualidad.

En *El juego del calamar* , además, hay un malentendido que favorece esas comparaciones.

Y es que, en varios países asiáticos, las historias de «juegos de supervivencia» son un subgénero habitual.

Desde Occidente, donde no estamos tan acostumbrados, nos puede parecer que dos obras en esta misma categoría son demasiado similares… pero eso sería casi como decir que *Crepúsculo* es una copia de *Drácula* porque ambas pertenecen al subgénero de «historias de vampiros».

Por eso hay que estudiar muy bien cada acusación y decidir si es cierta y se parece lo suficiente como para poder hablar de plagio.

Dicho esto, a *El juego del calamar* no le han faltado acusaciones.

Su creador, Hwang Dong-hyuk, acostumbra a responder que él ya

tenía la serie pensada en 2009, y que algunas de las acusaciones son de obras en realidad posteriores.

Aquí te ofrecemos algunas de esas recriminaciones, las más destacadas. Juzga tú mismo.

Battle Royale

Título original: Batoru rowaiaru

Japón, 2000

La película está basada en el manga del mismo nombre, a su vez una adaptación de la novela del mismo título, del autor Koushun Takami, publicada en 1999.

Todas ellas nos cuentan una historia situada en un Japón alternativo pero muy parecido al de nuestro mundo. Cada año, el Gobierno dictatorial decide organizar unos juegos, Battle Royale, en que se elige a una clase de instituto a la que se envía a una isla abandonada con la misión de matarse unos a otros. Los juegos han sido creados para hacer que las personas no confíen entre ellas y evitar así posibles rebeliones.

Hwang Dong-hyuk, el creador de la serie, ha explicado muchas veces que la escribió influenciado por varios mangas, entre ellos este.

Sin embargo, el único parecido serio con *El juego del calamar* reside en justo eso, en que son unos juegos y los personajes se matan entre ellos.

Los juegos del hambre

Título original: The Hunger Games

Estados Unidos, 2012

Esta serie de películas está basada en la trilogía de novelas del mismo

título de la autora Suzanne Collins, la primera publicada en 2008.

Se hace difícil compararlas directamente con *El juego del calamar* , porque *Los juegos del hambre* ya fue acusada en su momento de ser un plagio de *Battle Royale* (y, desde luego, se parecen mucho más entre ellas que a la serie).

En un futuro más o menos cercano, tras una guerra devastadora, el Gobierno crea los Juegos del Hambre, en los que obliga a competir a muerte a varios adolescentes elegidos al azar.

Como vemos, aparte de llevar la palabra «juegos» en el título y de que el primer libro apareció justo en la época en que Hwang Dong-hyuk dice haber creado la serie, los parecidos son más bien pocos.

As the Gods Will

Título original: Kamisama no iu tôri

Japón, 2014

Inspirada en el manga del mismo nombre, publicado entre 2011 y 2012, en el que una serie de muñecos infantiles tradicionales aparecen de repente en una clase de instituto y obligan a los estudiantes a combatir entre ellos en unos juegos mortales.

No se acusa a *El juego del calamar* de ser un plagio completo, pero hay importantes parecidos visuales: algunos de los muñecos son enormes y recuerdan a la muñeca del juego de luz roja, luz verde de la serie. Y, por si fuera poco, una de las pruebas es casi igual.

Sea como sea, *As the Gods Will* tiene un tono muy diferente, grotesco, lejos de la seriedad que respira tanto *El juego del calamar* como otras obras de «terror de supervivencia».

Alice in Borderland

Japón, 2020

Si bien esta serie en curso (¡por cierto, también de Netflix!) es demasiado reciente como para haber podido inspirar *El juego del calamar* , está basada en un manga que se empezó a publicar en 2010.

En ella, sus tres protagonistas adolescentes se aburren y desearían vivir en otro mundo más emocionante. De alguna forma, eso se hace realidad y aparecen en una versión postapocalíptica de su ciudad, donde se encuentran con una mujer que les informa de que para sobrevivir allí hay que participar en una serie de juegos mortales…

Hay más obras que afirman haber inspirado totalmente o en parte *El juego del calamar* . La mayoría, como estas, parecen más relacionadas entre sí que con la serie: todas tienen protagonistas muy jóvenes y son más del estilo «terror adolescente», con un pie en clásicos del género como *Viernes 13* o *Pesadilla en Elm Street* .

Es cierto que todas ellas presentan similitudes con *El juego del calamar* , aunque solo sean muy parciales. Parece muy exagerado acusarla de plagio, como han hecho varios «posteadores» en las redes, pero no es descartable que haya algún elemento inspirado en ellas, aunque muy limitado y trasladado a una historia con un *feel* del todo diferente.

Personalmente, a nosotros nos interesan otras inspiraciones más evidentes aunque menos espectaculares, como veremos en la próxima sección.

LAS INSPIRACIONES

El rastro imborrable de otros directores en *El juego del calamar*

Un crítico español de cine, Alejandro G. Calvo, al hablar de las producciones surcoreanas modernas, comentaba que en las entrevistas que ha tenido con sus directores les preguntaba siempre por sus maestros, aquellos que les han inspirado… y que siempre esperaba que le mencionaran a los grandes del cine asiático, pero invariablemente citaban a autores estadounidenses como David Lynch, Martin Scorsese o Sam Peckinpah.

Hwang Dong-hyuk no es una excepción.

Y es cierto que, viendo sus obras, la inspiración queda muy clara.

Aquí te mencionamos unos pocos creadores que han influido en el estilo del director de *El juego del calamar* , aunque, como en todo gran artista, hay muchos más.

Stanley Kubrick

Quizá el director más perfeccionista de la historia, Kubrick se

caracterizaba por usar muchos planos estáticos, sin abusar de los montajes rápidos y dando una extraña solemnidad a cada escena, además de por aprovechar toda clase de creaciones culturales, como pinturas o música clásica, y cuidar al máximo hasta el mínimo detalle estético. ¿Te suena?

Kubrick dirigió películas de todos los géneros y creó un montón de clásicos, desde *Lolita* hasta *Teléfono rojo, volamos hacia Moscú* o *2001: Una odisea del espacio.*

Sus películas con toques más violentos (*El resplandor* y *La naranja mecánica*) tienen muchos momentos cuya estética es digna de *El juego del calamar* .

David Lynch

Aunque, en lo básico, Lynch es un autor casi surrealista al que gusta ocultar información al espectador y cuyas películas presentan un argumento casi incomprensible a primera vista, el director de clásicos como *El hombre elefante* , *Terciopelo azul, Mulholland Drive* o la serie de televisión *Twin Peaks* trata la violencia visual de un modo crudo y extremo, a menudo entre otras escenas muy lentas y estáticas para que resulte aún más impresionante.

Pero, sobre todo, comparte con el tono de *El juego del calamar* el hecho de que le encanta mezclar esas escenas con otras de humor absurdo, con reflexiones metafísicas… En definitiva, su obra es un constante mix de estilos que, la verdad, hay que ser muy genial para que funcionen juntos en vez de estropearse el uno al otro.

Sam Peckinpah

Peckinpah es considerado muchas veces como el padre de la

ultraviolencia en el cine comercial. Muchas de sus grandes obras, como *Perros de paja* o *Grupo salvaje* , resultaron muy polémicas durante los años setenta precisamente por eso.

Una de sus marcas de la casa era que los estallidos de violencia iban precedidos de largas escenas muy lentas en las que se mascaba la tragedia, de forma que el espectador ya estaba con los pelos de punta para cuando empezaba la matanza. Y no escatimaba en mostrar sangre, a veces a chorros (aunque esto último hoy en día ya se ha vuelto habitual en el cine).

Peckinpah se tomaba la violencia muy en serio y creía firmemente que las escenas en que la usaba tenían que dejar en *shock* al espectador y hacerle pensar. Nunca debía de ser gratuita o trivializarse.

Martin Scorsese

Otro de los directores más admirados de la historia (dicen de él que «exuda cine») ha creado enormes clásicos como *Taxi driver, Uno de los nuestros, Toro salvaje* o *El lobo de Wall Street.*

En su caso, el tratamiento de la violencia —y hay mucha en su cine, al menos en algunas de sus obras más conocidas— es igual de efectivo pero más exuberante, más imprevisible, más inesperado y pasado de vueltas.

Aparte de esto, Scorsese plantea sus películas de una forma que llaman «operática». Un virtuoso de los movimientos de cámara, le gusta que todo sea lo más espectacular posible. Todo en su obra se va a los extremos, es exageradísimo, pero con un conocimiento tan perfecto del lenguaje cinematográfico que el resultado es a menudo genial.

Quentin Tarantino

Tarantino, el más actual de estos autores, ya tiene asegurado un lugar de

honor en la historia del cine gracias a películas como *Reservoir Dogs, Pulp fiction* y *Kill Bill* .

Igualmente genial como director que como guionista, su lema, según dice, es plantearse cada film como si fuera el último, no dejarse nada en el tintero y llevar cada historia, cada escena, hasta sus últimas consecuencias. Todo en él es intenso (o agotador, según sus pocos detractores).

Al igual que sucede con la mayoría de los espectadores de *El juego del calamar* , uno acaba de ver cada una de sus películas con la idea de que será mejor o peor, pero que nadie le podría haber sacado más jugo.

Por supuesto, otra de sus características es irse por la tangente en escenas que parecen en principio poco relacionadas con el resto, y un humor nada sutil pero muy efectivo, algo en lo que hay que ser muy bueno para que el espectador no le pierda el respeto a la obra.

David Fincher

Aunque ahora se ha diversificado mucho en otros géneros, Fincher se hizo inmensamente popular con dos películas: *Seven* y *El club de la lucha* .

Ambas son historias en las que no solo hay violencia a raudales, sino que se mezclan perfectamente dos sensaciones en teoría opuestas: la de máximo realismo para explicar historias casi increíbles (en el mejor sentido), cuyas premisas podrían haber sido desastrosas en manos de un autor menor.

Esta es una característica que comparte con *El juego del calamar* : conseguir que te sumerjas en una historia que, de por sí, es demasiado exagerada como para parecer real.

Tanto Fincher como Hwang Dong-hyuk lo consiguen a base de hacer que sus personajes sí resulten muy realistas, muy consecuentes con sus propias acciones, de forma que al espectador no le quede más remedio

que identificarse con ellos y sus acciones.

Y, mostrándose muy cruel con lo que les hace pasar, consigue despertar nuestra simpatía hacia ellos.

COMO LA VIDA MISMA

Los secretos de Hwang Dong-hyuk, el verdadero Líder tras *El juego del calamar*

A Hwang Dong-hyuk no le gusta la rutina. Por eso, sus películas son tan diferentes entre sí. Y también por eso, quien las vea buscando obras parecidas a *El juego del calamar* se va a llevar una gran decepción.

No es que eso le vaya a importar mucho. Su propia vida es todo un canto a la independencia, a ser fiel a sí mismo, a sus ideas y, sobre todo, a su visión artística.

De hecho, como dice siempre, el protagonista de la serie podría haber sido él mismo. Nacido en Ssangmun-dong, el mismo barrio obrero de Seúl de Seong Gi-hun y Cho Sang-woo —y donde su madre también tenía un pequeño puesto de venta de pescado—, durante su niñez no le sobraba el dinero, aunque consiguió acabar estudiando en la Universidad Nacional de Seúl y sufrió la presión de que todos le vaticinaran un brillante futuro y esperaran mucho de él… De nuevo, igual que Cho Sang-woo.

No tardó en poderse dedicar a su gran pasión, el cine. Después de unos cuantos cortos, dirigió su primera película, *Mi padre* (*Ma-i pa-deo*), en 2007, que pasó sin pena ni gloria.

Como sucede tantas veces, para llegar a la cumbre del éxito, primero tuvo que pasar por la época más dura de su vida.

No es facil dar a luz a un calamar

Tras el fracaso de su primera película, Hwang Dong-hyuk se vio en serias dificultades económicas y tuvo que depender de la ayuda de su madre («Aunque yo nunca llegué a robarle dinero», aclara en las entrevistas).

Pasaba muchas horas en bares de cómics, que son como nuestras librerías-cafeterías pero donde se leen mangas. Se vio atraído por obras como *El juego de los mentirosos* (*Rai G mu)* , *Tobaku Mokushiroku Kaiji* y *Battle Royale* , historias violentas de supervivencia típicamente japonesas en las que grupos de personas tienen que combatir entre ellas para conseguir un objetivo o un premio.

Más de una vez deseó que existiera de verdad algún concurso de ese estilo en el que pudiese ganar el dinero que deseaba. A falta de ello, durante una época se dedicó a las apuestas hípicas.

Un día tuvo una gran inspiración: convertir aquello por lo que estaba pasando en una historia. Y así, entre 2008 y 2009, escribió el primer guion de *El juego del calamar* .

En ese mismo espíritu decidió dar a los personajes nombres reales: Seong Gi-hun, Cho Sang-woo, Oh Il-nam y Hwang Jun-ho eran todos amigos suyos, y Hwang In-ho es el verdadero hermano mayor de este último.

Sin embargo, una vez acabado el primer guion, el proyecto no llegó a ver la luz. Fue rechazado por numerosas productoras, que lo vieron demasiado violento e irreal.

Hwang Dong-hyuk tuvo que aparcar el proyecto. Y, en cierta forma, no lo lamentó, pues poco después fue cuando tuvo su primer gran éxito.

Una pelicula que de verdad cambio vidas

El sueño de muchos directores es crear una obra que tenga impacto y mejore las vidas de la gente real en el mundo real. Hwang Dong-hyuk lo consiguió muy pronto, con su segundo film.

Do-ga-ni (traducida en inglés como *Silenced* , 2011) cuenta la historia real de una escuela para sordos en la que los profesores abusaban sexualmente de sus alumnos.

Además de resultar todo un éxito de crítica y público, hizo que su autor viviera en carne propia el poder viral de las redes: el activismo que provocó el film consiguió que en Corea del Sur se creara una nueva ley para endurecer las condenas por abuso sexual a menores.

Como cineasta siempre dispuesto a probar cosas nuevas, sus siguientes proyectos fueron del todo diferentes: la comedia ligera *Soo-sang-han geun-yeo* (en inglés, *Miss Granny* , 2014) y el drama histórico *Namhansanseong* (en inglés, *The fortress* , 2017).

Y entonces llegó la hora de su mayor éxito.

Cocinando el calamar

Para su siguiente proyecto, Hwang Dong-hyuk recuperó el guion de *El juego del calamar* y se lo ofreció como película a Netflix, que buscaba invertir en obras coreanas. La productora creyó que era una historia demasiado densa para solo dos horas y le ofreció convertirla en una serie.

El director aceptó y creó algunas escenas nuevas. Por ejemplo, todo lo relacionado con el policía Hwang Jun-ho.

Y el resto es historia…

Pero historia dura. A pesar de contar con un presupuesto muy alto y poco tiempo, Hwang Dong-hyuk no quiso comprometer su autoría. Al contrario de lo que se hace habitualmente, decidió encargarse

personalmente de escribir y dirigir cada episodio. La presión fue tanta que acabó perdiendo seis dientes.

Sea como sea, el director reconoce que algunos de los cabos que han quedado sueltos le intrigan. Y que si finalmente acomete la segunda temporada, cumplirá el rol más bien de supervisor y dejará el trabajo duro a otros. En cualquier caso, se hace muy difícil pensar que un éxito tan inmenso no vaya a tener continuación.

El juego del calamar no es el principio, sino la continuación de un gran fenómeno: el gran éxito en todo el planeta de la cultura audiovisual de Corea del Sur. (Esta es una forma sesuda de decir que las pelis y series coreanas molan en todas partes).

Cada uno tendrá sus ideas sobre por qué esto es así. En este libro presentamos una teoría.

La cultura coreana triunfa porque, aunque seguimos amando las películas, series, música, cómics… que vienen de los Estados Unidos, además de las de nuestro país, estamos tan envueltos en ellas que ya es muy difícil que nos sorprendan.

En cambio, las obras que nos llegan de Corea son, por un lado, muy diferentes como para atraer nuestra curiosidad, y, por otro, completamente accesibles, nada aburridas e igual de emocionantes o más.

Es lo mismo que ocurrió anteriormente con la cultura japonesa. Y lo que, por ejemplo, no sucede (todavía, aunque todo se andará) con la china.

También ayuda mucho el hecho de que hoy, con plataformas como Netflix, en cuanto te interesas por una serie como *El juego del calamar* , tienes disponibles al instante montones de otras creaciones.

¿Cuándo empezó todo?

Sin ir más lejos, a principios del 2000 creó furor (aunque solo entre los más cinéfilos) el descubrimiento del gran director Wong Kar-wai, sobre todo con *Deseando amar* y *2046* , obras muy diferentes a *El juego del calamar* pero maravillosas.

Poco después, en 2003, llegaría la monumental *Oldboy* , de Park Chan-wook, una historia de venganza muy violenta que fue un éxito mundial. Tanto que llegó a hacerse un *remake* en los Estados Unidos que pasó sin pena ni gloria.

Nada de esto fue casual, pues desde los años noventa el gobierno coreano potenciaba una renovación en las artes. ¡Su objetivo inicial era promover el turismo!

Y tampoco es ajeno a esto el fenómeno del K-Pop, la música coreana para adolescentes.

Ya más recientemente, no hace falta mencionar el éxito del film *Parásitos* , en 2020, reconocida incluso con el Óscar a la mejor película.

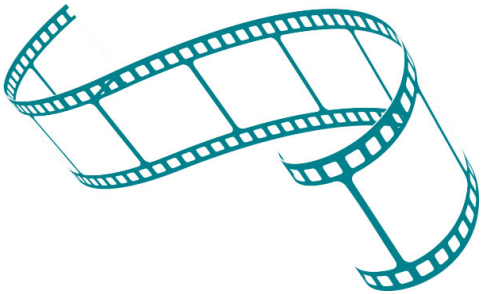
A la vez, las plataformas (sobre todo Netflix) se iban llenando de toda clase de series coreanas, de todos los géneros, desde los culebrones hasta la ciencia ficción. Estas tenían bastante éxito, pero quizá su mayor mérito fue que animó a la productora a invertir en proyectos más ambiciosos como *El juego del calamar* .

Y nada de eso hubiera sido posible, claro, sin una gran cantidad de directores, guionistas, actores y productores coreanos que suman tanto talento que hizo imposible que el resto del mundo los ignorara.

¿Por dónde empezar a sumergirte en la cultura coreana?

Vamos a recomendarte diez películas, que hemos intentado que sean de géneros dispares, y diez series, casi todas dramas y comedias románticas porque es la especialidad coreana en televisión y *webseries* . Como

siempre, no están todas las que son pero son todas las que están. Es decir: si te gustan (¡y a quién no!), hay muchas más.



Películas

2046 (Wong Kar-wai, 2004). Parte de una trilogía, tras *Días salvajes* y *Deseando amar* , todas ellas magníficas. Esta entrega, más que ser de ciencia ficción, está ambientada en el futuro, pero en realidad es una película intelectual sobre el amor.

La doncella (*Ah-ga-ssi* . Park Chan-wook, 2016). *Thriller* erótico, adaptación de una novela británica pero llevada a la Corea de principios del siglo XX . Fue un gran éxito de público y (sobre todo) de crítica hace pocos años.

The host (*Gwoemul* . Bong Joon-ho, 2006). Terror clásico al intenso estilo coreano. Un monstruo sale del río en Seúl y empieza a atacar a la gente. La familia de una de las víctimas intenta rescatarla.

Oasis (*Oasiseu* . Lee Chang-dong, 2002). Esta película de amor es una adaptación libre de *Romeo y Julieta* protagonizada por un joven con discapacidad intelectual y una chica con parálisis cerebral. Dura, pero increíblemente emotiva.

Okja (Bong Joon-ho, 2017). Producida por Netflix, esta película de aventuras trata de una joven que cría un cerdo gigante y después ha de rescatarlo de la industria cárnica americana. Tan loca como suena, pero

emociona.

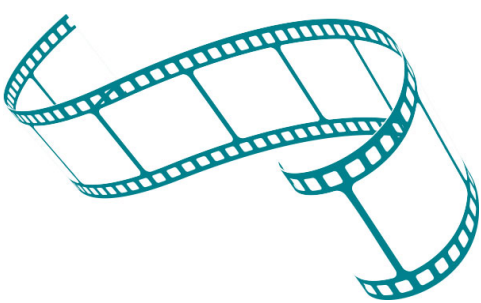
OLDBOY (*Oldeuboi* . Park Chan-wook, 2003). El protagonista es encerrado en una especie de cárcel privada durante quince años. No sabe por qué o por quién. Pero en cuanto sale, comienza la venganza.

Primavera, verano, otono, invierno… y primavera (*Bom yeoreum gaeul gyeoul geurigo bom* . Kim Ki-duk, 2003). Drama casi mudo, lento, pero con imágenes bellísimas. Protagonizada por Oh Yeong-su, el anciano de *El juego del calamar* .

Snowpiercer (Bong Joon-ho, 2013). Film de ciencia ficción que adapta un cómic francés. En un futuro posapocalíptico, lo poco que queda de la humanidad sobrevive en un tren en constante movimiento, en el que vuelve a formarse un sistema de clases sociales.

Train to Busan (*Busanhaeng* . Yeon Sang-ho, 2016). Para quienes creen que no hay nada nuevo que decir en las películas de zombis. Protagonizada por Gong Yoo, el reclutador en *El juego del calamar* .

La villana (*Aknyeo* . Jung Byung-gil, 2017). *Thriller* frenético que tuvo el raro honor, para un film puramente de acción, de ser aplaudida durante cuatro minutos en el festival de Cannes. Imposible que no te suba la adrenalina.



Series

El amor es un capitulo aparte (*Romaenseuneun byulchaekboorok* , 2019).

Historia de amor entre una mujer que deja a su marido y se reencuentra con un amigo del colegio, muy atractivo, que dirige una editorial.

Another Miss OH (*Ddo Oh Hae Yeong* , 2016). Una comedia romántica con una premisa más que curiosa: dos mujeres comparten el mismo nombre, Oh Hae-young…, y al mismo hombre, un joven que ve el futuro de otra persona.

Bajo la lluvia (*Bap jal sajuneun yeppeun nuna* , 2018). Historia romántica de una mujer de treinta años, muy inexperta en el amor, y el hermano de su mejor amiga, que regresa tras una larga estancia en el extranjero.

Guardaespaldas K 2 (*The K2* , 2016). Mezcla de *thriller* y romance, en el que un guardaespaldas es contratado por la esposa de un candidato a presidente para proteger a la hija ilegítima de este.

La historiadora novata (*Shinibsgwan goohaeryung* , 2019). Este drama histórico situado en el siglo XIX cuenta cómo una historiadora despreciada por su sexo se enamora de un príncipe.

Itaewon class (*Itaewon keullasseu* , 2020). Drama romántico que cuenta la historia de un joven expresidiario y sus amigos, que desean montar un restaurante pero, para conseguirlo, tendrán que enfrentarse a un poderoso villano.

Love alarm (*Joahamyeon ullineun* , 2019). En un mundo en el que triunfa una *app* que te dice si en diez metros a la redonda hay alguien enamorado de ti, la gente empieza a echar de menos el romanticismo clásico.

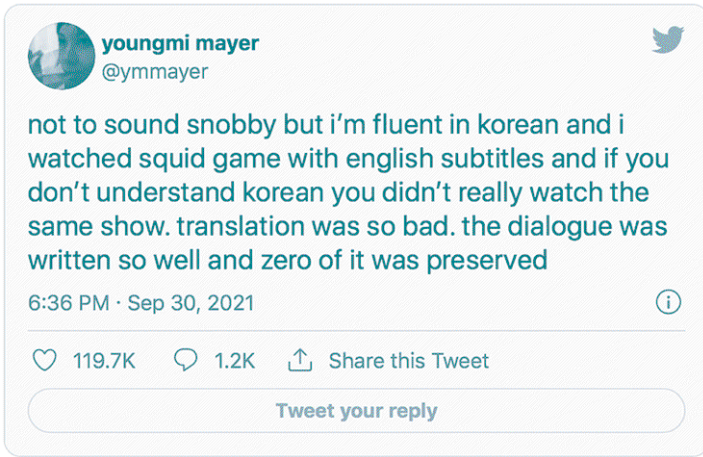
My holo love (*na hollo geudae* , 2020). Serie romántica con trasfondo *sci-fi* . La protagonista, recluida debido a un trastorno, se enamora de un holograma y de su creador, que tienen el mismo aspecto, pero personalidades opuestas.

Start-Up (*Seutateueob* , 2016). Historia coral de un grupo de jóvenes empresarios coreanos del mundo de la alta tecnología. Todos compiten entre sí por alcanzar el éxito en los negocios y en el amor.

Vincenzo (*Binsenjo,* 2021). Un joven coreano criado entre mafiosos italianos se convierte en un gran abogado y regresa a su país para llevar el caso contra un todopoderoso empresario. Una mezcla explosiva de comedia y drama.

Cuando algo es un éxito mundial seguido por tantos millones de personas, cada detalle es analizado con microscopio y compartido una y otra vez en las redes.

Una de las demostraciones más claras de este fenómeno es lo rápido que se ha extendido la polémica sobre la calidad del doblaje de la serie a partir del tuit de una fan, «youngmi mayer».



No quiero sonar como una esnob, pero hablo el coreano con fluidez. He visto *El juego del calamar* con subtítulos en inglés y, si no entiendes el coreano, no has visto la misma serie. La traducción era horrible. Los diálogos [originales] están muy bien escritos, pero no ha quedado nada de ellos.

(¡Esperemos que la autora del tuit no se moleste con esta traducción!).

Esta opinión dio la vuelta al mundo con una extraordinaria rapidez y motivó otra serie de quejas: por ejemplo, respecto al doblaje y los subtítulos en español.

Pero ¿qué hay de cierto en ello?

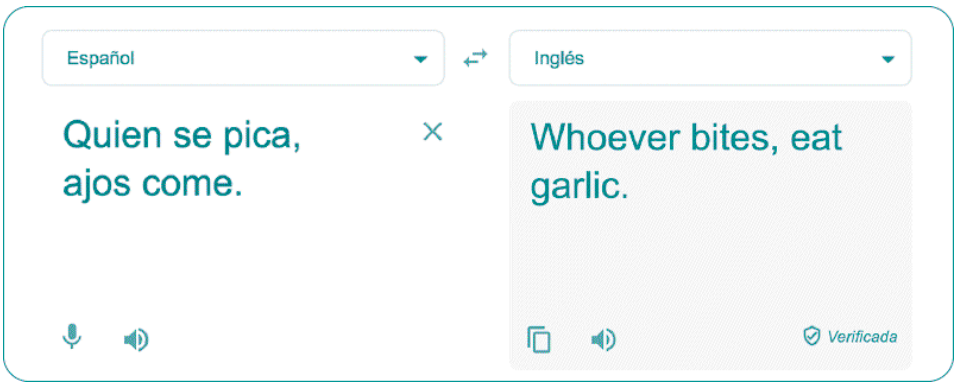
En primer lugar, hay que tener en cuenta que los doblajes y subtítulos nunca pueden ser cien por cien literales. La traducción de un libro, por ejemplo, tiene tanto espacio como necesite para reflejar las intenciones del texto original, pero los subtítulos han de resumirse de forma que puedan ir pasando a la vez que hablan los personajes. Como, en general, se lee más lento de lo que se habla, esto hace necesario resumir el texto original. Y aún más con el doblaje, donde hay que adaptarse a los movimientos de las bocas de los actores.

En el caso del tuit mencionado, hay que decir que al día siguiente otro usuario señaló que los subtítulos «llenos de errores» eran los que aparecen al elegir el idioma «English (CC)»; en cambio, los marcados

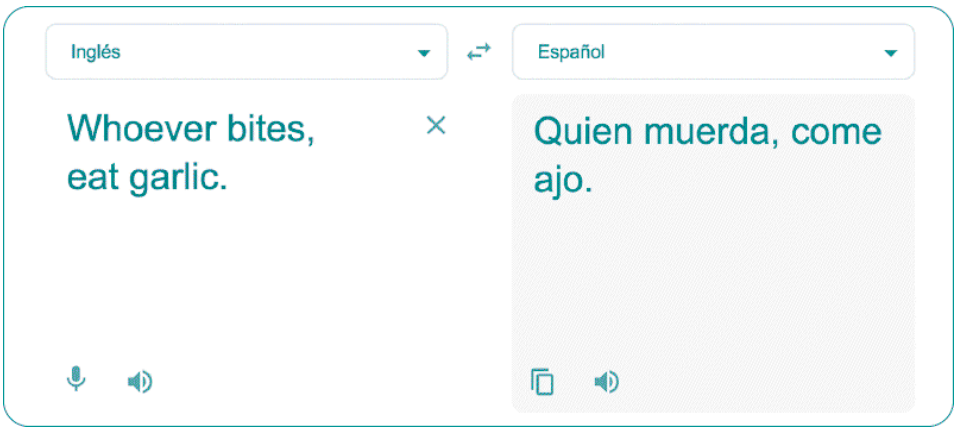
solo como «English» eran mucho mejores.

Los subtítulos (CC) son lo que nosotros conocemos como «para sordos». Como incluyen notas del tipo «fuerte explosión» o «música melancólica», han de resumirse aún más.

Pero, sobre todo, el problema es que no los hace un profesional, sino que son automáticos, como si se pasaran por el traductor de Google, que, aunque es cada vez mejor y mejor, sigue perdiéndose muchas sutilezas y puede dar resultados como este:



Si ahora traducimos el resultado en inglés al español, obtenemos:



Para ser justos, esto es un ejemplo extremo. Pero ¿por qué no contrata Netflix a un traductor de verdad? Por desgracia, los subtítulos se

consideran demasiado caros y lentos de hacer para la (relativamente) poca gente que los usa.

En general, debe considerarse que los subtítulos (CC) son mucho mejor que nada… pero están muy lejos de la perfección.

La polémica en España. En nuestro país, la Asociación de Traducción y Adaptación Audiovisual de España hizo un comunicado de protesta porque los subtítulos españoles también se hicieron automáticamente… y, según parece, a partir de los subtítulos (CC) americanos, por lo que, claro, contienen los mismos errores… y algunos nuevos.

Pero lo importante es: ¿se ha perdido mucho quien haya visto la serie doblada o subtitulada en español?

El redactor de este libro lo ha probado, y la conclusión es que sí, se pierde algo, y hay cosas que suenan muy raras; pero, la verdad, no hay para tanto. Todo lo importante sigue estando ahí.

LOS PROTAGONISTAS

Quiénes son los grandes actores de la serie

Cuando se decidía el *casting* de *El juego del calamar* , su creador y director, Hwang Dong-hyuk, tenía una idea muy clara: debían ser muy buenos, estar muy en forma para superar las pruebas físicas… y (con excepciones) no ser demasiado conocidos; no quería que los rostros familiares hicieran perder realismo a la serie. Y fue así como acabó formándose este elenco único.

Lee Jung-jae

(*Seong Gi-hun*) es actor y modelo. Fue elegido para «quitarle esa imagen demasiado pulida que tiene».

Park Hae-soo

(*Cho Sang-woo*) participará en el *remake* coreano de *La casa de papel (¡lo has oído aquí primero!).*

Jung Ho-yeon

(*Kang Sae-byeok*) no había actuado antes, aunque era una

reconocida modelo de moda.

Oh Young-soo

(*Oh Il-nam*), además de un reconocido actor, es también guionista (aunque no escribió nada de esta serie).

Wi Ha-joon

(*Hwang Jun-ho*), actor, modelo y cantante, empezó en el cine trabajando como electricista.

Lee Byung-Hun

(*Líder*) es el miembro más conocido del elenco; ha participado en varias películas norteamericanas.

Heo Sung-tae

(*Jang Deok-soo*) fue representante de la empresa LG antes que actor. No tiene tatuada una serpiente.

Anupam Tripathi

(*Abdul Ali*) se ganó las alabanzas del director, aunque «fue difícil encontrar a los actores extranjeros».

Kim Joo-ryung

(*Han Mi-nyeo*) es una actriz veterana, con más de 15 películas y 12 series de televisión en Corea.

Lee Yoo-mi

(*Ji-yeong*), a pesar de ser de los más jóvenes del elenco, es una de las actrices con más experiencia en cine y TV.

Desde que en una vieja película del oeste el personaje salía de una cabaña, se oían varios tiros y al volver a entrar arrastrándose veíamos que estaba… atravesado por flechas, la caza del «gazapo» se ha convertido en todo un pasatiempo de cinéfilos.

Estos pueden ser de varios tipos: de argumento (si en *Star Wars* Obi-Wan juró proteger a Luke, ¿por qué lo llevó al planeta de Darth Vader y ni le cambió el apellido?), de *raccord* (¿por qué en unas películas de Harry Potter Lavender Brown es negra y en otras blanca?), de realidad (¿de verdad, en el libro *El código Da Vinci* , el malo va caminando en una noche desde Sevilla hasta Andorra?)… y muchos más.

En general, hacer una película o serie es un proceso muy complicado, y no hay ninguna que no cometa algún error.

Aquí verás un listado de algunos de los fallos de *El juego del calamar*.

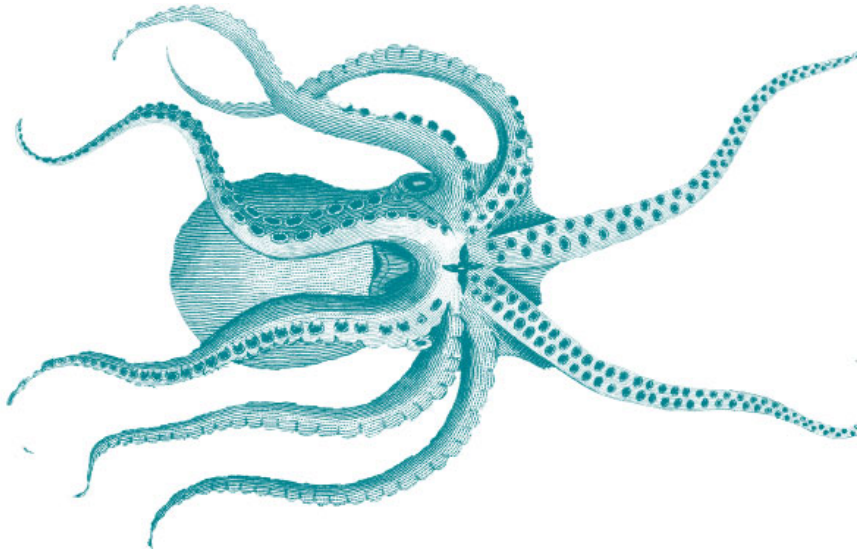
Eso sí: teniendo en cuenta la gran cantidad de personajes diferentes y lo enrevesado de la historia, si lo peor son estos errores, la serie destaca más bien por los pocos que tiene.

Ah… y, por supuesto, como siempre que se escribe sobre estas cosas… ¡disculpa tú los errores que pueda haber en este libro!

En el segundo episodio, cuando los guardas devuelven a los jugadores a la ciudad, todos van vestidos con lo que llevaban antes… excepto Seong Gi-hun y Kang Sae-Byeok, a los que dejan en ropa interior. ¿Por qué? ¿Porque la actriz Jung Ho-yeon es una supermodelo y así queda más sexi?

Esto en realidad no es un error de la serie, pero muchos fans lo han visto así en las redes, cuando hablan de cómo, a medida que se retiran literas del dormitorio, van quedando murales a la vista con dibujos de los juegos «que podrían dar pistas a los jugadores». En realidad no es así: primero, porque no se indica en qué orden van a disputarse, así que sigue sin saberse cuál será el próximo; y segundo, porque en muchos casos tampoco serviría para entender de qué va la prueba, como en el caso del juego de las galletas.

Y, ya que hablamos de esto, no «cuela» mucho que, cuando solo quedan tres concursantes, ya no hay apenas literas y los dibujos de las paredes están plenamente a la vista, sigan sin dar el menor signo de reparar en ellos.



Al juego del escondite inglés se lo llama unas veces «Luz roja, luz verde» y otras «Luz verde, luz roja», al menos en la versión española. Y no: ni a este ni al resto los consideramos como *terribles errores* del doblaje.

En el episodio 6, al tener que elegir pareja los jugadores, a casi nadie le interesa Seong Gi-hun… cuando en el juego de tira y afloja, siguiendo las instrucciones de Oh Il-nam, lo han elegido como líder del equipo, el personaje más carismático y con más recursos para estar el primero en la cuerda.

Este «error» es quizá el más divertido: en la charla de Kang Sae-Byeok y Ji-yeong, el autor se permite la broma de mencionar al famoso actor coreano Lee Byung-hun… que después resulta ser quien interpreta al Líder. Pero, entonces, si Lee Byung-hun existe en el «universo» de la serie… ¿el Líder es un famoso actor?, ¿el hermano de Hwang Jun-ho se cambió el nombre y se metió en el mundo del espectáculo?, ¿o simplemente se parecen mucho, mucho?

En los nombres coreanos, el apellido va primero y después el nombre (se ve claro en casos como el de los hermanos Hwang Jun-ho y Hwang In-ho). Lo mismo hacen con «Abdul Ali», cosa que se mantuvo en el doblaje, cuando seguramente debía de ser Ali Abdul.

Si te fijas bien, verás que durante el juego de las canicas, en algún caso se confunden con quién pide «par» y quién «impar».

El Líder reconoce que alguien ha estado en su cubículo porque ha

colgado el teléfono al revés de cómo lo hace él, de derecha a izquierda. Sin embargo, cuando él y su hermano se apuntan con pistolas, vemos que el Líder es zurdo y Hwang Jun-ho es diestro. ¡Lo normal sería que los dos colgaran el teléfono al revés de como se ha visto!

¿Qué sentido tiene que los vips, las personas importantes, aparezcan tan tarde en la serie? Podría decirse que solo acuden para las pruebas más intensas, las últimas… pero, como dicen, ya desde el principio han estado haciendo apuestas millonarias, y, siendo como son, uno diría que no iban a querer perderse el ver matanzas como la de la primera prueba. (Por supuesto, sí tiene sentido *narrativo* , para que la serie vaya administrando las sorpresas).

Más de los vips: durante la prueba de las baldosas, estos se lamentan de no haberse fijado de que en el currículum de un concursante decía que había trabajado en una fábrica de vidrio. ¡Pero antes han dejado muy claro que no sabían cuál iba a ser la prueba! ¿Cómo iban a saber que eso era una ventaja? (Lo mismo no puede decirse del Líder: a él sí que se le pasó por alto).

Siguiendo con los vips, esto último no es un fallo en sí, pero… ¿te

has fijado en lo malos que son los actores que hacen de ellos, y de sus diálogos, comparados con la maestría del resto? Suponemos que es tan sencillo como que no habrá muchos actores americanos en Corea… y que escribir en inglés tampoco es la especialidad de Hwang Dong-hyuk, el creador y guionista.

TRES TENTÁCULOS AL CALAMAR

Algunos errores que quizá no hayas visto

La serie está llena de pequeños (y no tan pequeños) detalles con los que los fans llevan obsesionándose en las redes desde el principio.

Aquí tienes ocasión de poner a prueba tus conocimientos.

Hay preguntas fáciles y difíciles, respuestas lógicas y absurdas, algunas que puedes encontrar en este mismo libro…

No podemos prometerte que ganarás 45.600 millones de wones, pero tampoco acabarás incinerado si pierdes.

¡Suerte, jugador 457!

1. ¿Sabías que hace unos años las galletas como las de *El juego del calamar* ya se pusieron de moda? ¿Cómo se llamaban?

Galletas maría.

Honeycomb.

Lucky Cookie.

Alberto Fernández.

2. La muñeca gigante del juego de luz roja, luz verde existe de verdad. Está a la entrada de un museo coreano de…

Muñecas gigantes asesinas.

Juguetes infantiles.

Carruajes antiguos.

Monstruos de películas.

3. Durante el juego del calamar, cuando un jugador atacante supera a un defensor, grita:

«Inspector real.»

«Inspector Gadget.»

«No tengo un real.»

«¡Anda, los dónuts!.»

4. Ya sabes que el Líder resulta ser el hermano de Hwang Jun-ho. Pero

¿cómo se llama?

Hwang Jun-ho Júnior.

Hwang In-ho.

Hwang Kar-Wai.

Hwang Mariano.

5. Según el Líder, ¿qué tienen que llevar las pistolas de la policía en el cargador?

Una mirilla telescópica.

El número del agente grabado en el cañón.

Un cartucho de fogueo y un compartimento vacío.

Una banderita que se desenrolla y dice «¡Bang!».

6. El jugador Byeong-gi (número 111), que participa en el tráfico de órganos, era médico, pero perdió la licencia por:

Matar por error a un paciente.

Matar queriendo a un paciente.

Traficar con órganos de otros pacientes.

No ser muy paciente.

7. Han My-nieo dice haber sido condenada cinco veces por:

Conducir bebida.

Asesinato.

Fraude.

Pesada.

8. Jung Ho-yeon, que interpreta a Kang Sae-byeok, ya era famosa en Corea antes de la serie por su profesión de:

Política.

Modelo.

Presentadora de informativos.

Carterista.

9. A Ji-yeong la reclutaron para los juegos a la puerta de:

La cárcel.

Su casa.

Unos grandes almacenes.

Alcalá.

10. Tanto Seong Gi-hun como Cho Sang-woo y Oh Il-nam nacieron en el mismo barrio. ¿Cómo se llama?

Ssangmun-dong.

Sang-Guang.

SsangYong.

Barrio Sésamo.

11. ¿Qué significa una redonda en la máscara de los guardas?

Que tienen permiso para hablar.

Que son trabajadores no armados.

Que han cometido un error leve.

Que se han quedado dormidos encima de la taza de café del desayuno.

12. ¿En qué consiste el almuerzo del que repite Jang Deok-su y los suyos?

Un huevo duro y un refresco.

Un bol de arroz y agua.

Unas bravas y una cerveza.

Un bocadillo de calamares.

13. En su puesto de pescado, la madre de Cho Sang-woo exhibe

orgullosa una foto de:

Su marido vestido de soldado.

Ella con su hijo de pequeño.

Ella con su hijo graduado.

La vez que pescó una sardina de 50 kilos.

14. ¿Qué hay dentro de la casa en la que entra Oh Il-nam en el juego de las canicas, y que resulta muy sospechoso?

Un traje de guarda en un rincón.

Decoraciones con forma de círculos, triángulos y cuadrados.

Una bolsa con 200 canicas por si acaso.

Muñecos de un torero y una flamenca encima de la tele.

15. La imagen típica de los pasillos está inspirada en la obra de:

M.C. Escher.

M.C. Hammer.

Leonardo da Vinci.

Leonardo di Caprio.

16. La pieza de música clásica que oyen siempre los concursantes al despertar es:

La *Quinta Sinfonía* de Beethoven.

La mañana , de Grieg.

El Danubio azul , de Strauss.

«Soy el novio de la muerte.»

Comprueba tus respuestas aquí abajo y suma tus aciertos.

De 13 a 16 aciertos: Fan nivel «Líder».
De 9 a 12 aciertos: Fan nivel «guarda con cuadrado».
De 5 a 8 aciertos: Fan nivel «guarda con triángulo».
De 1 a 4 aciertos: Fan nivel «guarda con círculo».
0.aciertos: Fan nivel «concursante atragantado con la galleta».

Respuestas correctas: 1) □ / 2) △ / 3) ○ / 4) □ / 5) △ / 6) ○ / 7) △ / 8) □ / 9) ○ / 10) ○ / 11) □ / 12) ○ / 13) △ / 14) □ / 15) ○ / 16) △.

AGRADECIMIENTOS

«Park Minjoon» quiere dar las gracias a:

Cheonsa-deul y todos en Duomo, que hicieron tan fácil escribir este libro.

Núria Garcia, Marcos Paley y Anna, que me dieron todo su apoyo cuando lo necesitaba.

Iago Fernández y David Monserrat, que de forma tan amable me ajustaron calendarios para poder escribirlo.

Mitoyo, que me hizo saber cómo se escriben los nombres en coreano: primero el apellido, o no; con guion, o no; con tres sílabas, o no. Y siempre usando el nombre entero si no eres amigo íntimo.

Ferran «Ñuñu» Mazzanti, por llenarme de la rabia necesaria para escribir las partes más duras.

Y a mi madre, Marta, en convalecencia durante todo el proceso, y que va a quedar mejor que nunca.

índice

¡Aviso!

Introducción

Guía de episodios

Quién es quién

Los juegos

Los números del calamar

¡Plagio!

Las inspiraciones

Como la vida misma

Corea, un país de cine (y de televisión)

The Game of the Calamar

Los protagonistas

Tres tentáculos al calamar

Y tú, ¿dominas *El juego del calamar* ?

Agradecimientos